

Por sólo 450 ptas. 2'70€
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
Número 20
Portugal 547 $ Cont.
Play manía
Preview
SPIDERMAN: El héroe se prepara para su aventura definitiva
Guías completas
•A SANGRE FRÍA
•JEDI POWER BATTLES
¡Descuento seguro! Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Reportaje
Konami presenta su artillería pesada para PS2
TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION COMENTADOS Y PUNTUADOS
NOVEDAD
Sidney 2000: Conviértete en el auténtico campeón olímpico
ARRANCA LA OLIMPIADA
Y Además: ALONE IN THE DARK IV, RAYMAN 2, TOCA WTC, PARASITE EVE 2, TENCHU 2, TONY HAWK 2...


SilentBomber
Ambientado en un entorno oscuro y futurista, Silent bomber presenta un mundo infestado de androides agresivos. Estos ingenios mecánicos están invadiendo el planeta para luchar por la dominación de sus habitantes humanos. Por el momento, los androides enloquecidos habitan las zonas industriales del planeta, pero su dominio está creciendo. Por esta razón, se han enviado a los mejores equipos de expertos en explosivos para contrarrestar la amenaza, los
Silent bomber.
¡¡PRECAUCIÓN!!
ARCADE EXPLOSIVO
Versión íntegra en castellano
STUDIO 3
PlayStation
Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 / 91 789 35 00 ¬ www.virgin.es
Virgin INTERACTIVE
© 2000 Studio 3. Todos los derechos reservados.

SUMARIO

Número 20

EDITORIAL

No hay duda de que la noticia de este verano es PlayStation 2. La teórica proximidad de su lanzamiento, los rumores sobre posibles errores, la confirmación de su precio, la lista de sus primeros títulos... Todo lo que rodea a la nueva consola de Sony es un burbujeo incesante de dimes y diretes que se ha convertido en el eje central de los más importantes mentideros del sector, ya sea en el boca a boca o a través de Internet. Pues bien, en medio de esta vorágine, y justo cuando estábamos a punto de cerrar este veraniego número de PlayManía, Sony ha hecho público un comunicado que despeja las dudas fundamentales sobre la consola: fecha y precio.

Afinad bien los oídos (o mejor, los ojos) y prestad atención al dato. PlayStation 2 se pondrá a la venta el 24 de noviembre, casi con un mes de retraso respecto a la anterior fecha oficial, y a un precio de venta al público de 74.990 pesetas.

La fecha de lanzamiento de la consola es un dato que, lo creáis o no, nos alivia. Y es que resultaba más que extraño que a estas alturas ninguna compañía hubiera puesto ya en nuestras manos versiones europeas de los títulos que teóricamente debía salir a finales de octubre. También nos alegra, porque significa que el éxito de PS2 en Japón ha sobrepasado las ya optimistas previsiones de Sony, obligando a un aumento de la producción que ha sido el culpable del retraso europeo de la máquina. Si en el resto del mundo la reacción hacia la consola es la misma que en Japón, Sony no va a dar a basto en la producción de consola... y ojalá sea así.

Por otro lado, el tema del precio también era de esperar. La calidad de la consola, sus amplias y completas prestaciones presagiaban que PS2 iba a superar esas 60.000 pesetas que se fijaron como precio inicial. No sabemos qué incluirá ese precio, pero estamos seguros de que, a tenor de las expectativas de las compañía desarrolladoras y de los usuarios, el éxito de la consola parece más que asegurado. Ya os lo contaremos todo, tranquilos...

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
EDITORA DEL ÁREA DE INFORMÁTICA: Mamen Perera.
DIRECTORES DE DIVISIÓN:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES:
Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66

LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MEXICO: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999
EDICIÓN: 11/2000

Printed in Spain

Solicitado control OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



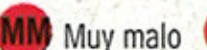
HOBBY PRESS

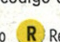
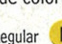
¿CÓMO PUNTUAMOS?

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

- Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
- 4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
- 6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
- 7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
- 8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:


MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

ELECTRONIC ARTS repite con la FORMULA 1

Tras el éxito obtenido con *F1 2000*, su primer juego basado en la Fórmula 1, EA Sports se prepara para sorprendernos el 20 de septiembre con *F1 Championship Season 2000*, una nueva versión que mejora y amplía las excelentes cualidades del anterior.

Igual que en *F1 2000*, *F1 Championship* se basa en la temporada 2000, aunque a esta alturas nos permitirá revivir los sucesos ya acaecidos como las épicas remontadas de Michael Schumacher, o repetir al milímetro las parrillas de salida reales. Entre sus muchas novedades encontraremos un modo de entrenamiento interactivo, un nuevo abanico de averías, incluyendo reventones de neumáticos, nuevas cámaras dinámicas durante la carrera y una nueva IA de los coches rivales que reaccionarán igual que sus referentes en la vida real. Por supuesto, todo el entorno gráfico ha sido mejorado y se han añadido nuevos efectos como que empiece a llover en mitad de una carrera o se puedan apreciar los flashes de las cámaras de un público ahora animado. Ya os contaremos si *F1 Championship Season 2000* alcanza en nivel de realismo que estas pantallas parece presagiar.



Podremos modificar todos y cada uno de los parámetros de nuestro vehículo y ajustarlo a las necesidades de la pista.



Habrá un espectacular aumento de la calidad gráfica, así como un notable incremento de efectos gráficos.







SONY prepara un nuevo RPG

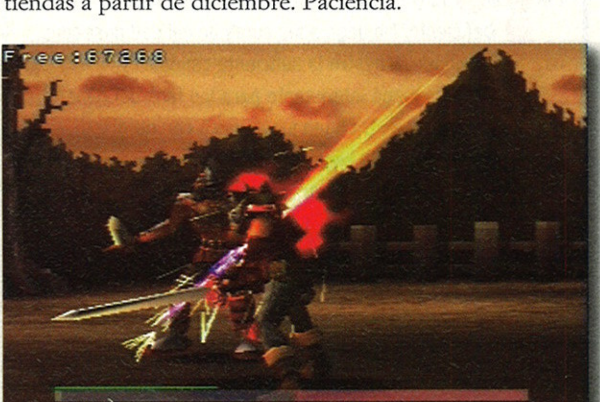
Su nombre será *Legend of Dragoon*, y será un juego de rol similar a la serie *Final Fantasy*. En él asumiremos el control de una banda de mercenarios que deberán enfrentarse a todo tipo de peligros para acabar con un malvado tirano. El juego presentará el sistema de juego típico de los RPG, lo que significa combates aleatorios, sistema de pelea por turnos, y un montón de armas y hechizos. Así mismo, también incorporará algunas novedades bastante curiosas, como la posibilidad de transformar en dragón a algunos personajes, o un curioso sistema de combos y golpes especiales. Por supuesto, estará completamente traducido al castellano y, si todo va bien, lo podréis encontrar en las tiendas a partir de diciembre. Paciencia.







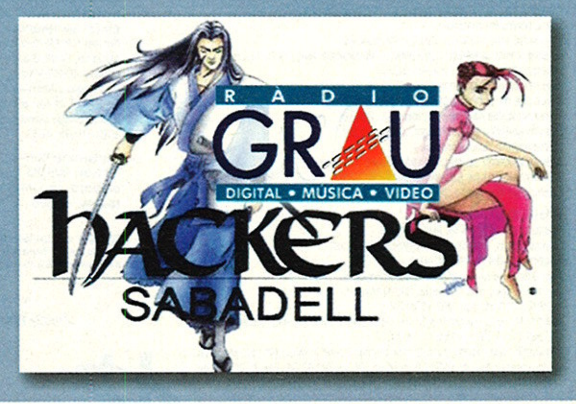




La calidad gráfica de algunas de las secuencias de *Legend of Dragoon* estará a la altura de lo que hayáis podido ver en los mejores juegos de rol de PlayStation.

La feria del videojuego vuelve a Sabadell

Por cuarto año consecutivo, la asociación juvenil Club Hackers de Sabadell se prepara para celebrar su ya famosa feria del videojuego. El certamen tendrá lugar los días 2 y 3 de Septiembre, con un horario ininterrumpido de 10:00 de la mañana a 20:00 de la tarde, en un local habilitado por el ayuntamiento (Casal Pere Quart), en la Rambla nº 69. La feria contará con la colaboración de importantes compañías como Sony, Virgin o Planeta, que aprovecharán para mostrarnos sus últimas novedades. Así mismo, también habrá otras actividades, como torneos de *ISS Pro Evolution* y *Colin McRae 2*, exhibición de películas y cómics, y una presentación de PlayStation 2 y varios juegos. Si os interesa inscribiros, llamad al teléfono 93 748 01 40 o enviad un mail a festa@radiograu.com.



Cabalgando en las olas

Ubi Soft se prepara para presentarnos el primer juego de surf para PlayStation. Su nombre será *Surf Riders*, y en él tendremos que convertirnos en el campeón mundial de esta disciplina deportiva, tan exótica como emocionante. El juego estará patrocinado por Gerry Lopez (un antiguo campeón) y contará con la licencia oficial de la WQS (la Asociación de Profesionales del Surf), lo que en principio promete un gran nivel de realismo. De hecho, sus diseñadores aseguran que se tendrán en cuenta factores reales como la altura, la velocidad o la dirección de las olas.

A esto habrá que añadir un sistema de control y combinación de piruetas parecido al de *Tony Hawk*, lo que unido a unos gráficos de órdago y cinco "circuitos" distintos, hará de este título de Ubi Soft una oferta muy sugerente para los seguidores de los deportes extremos. *Gerry Lopez Surf Riders* saldrá a mediados de Septiembre.



El juego nos permitirá realizar todo tipo de maniobras propias de este arriesgado deporte.





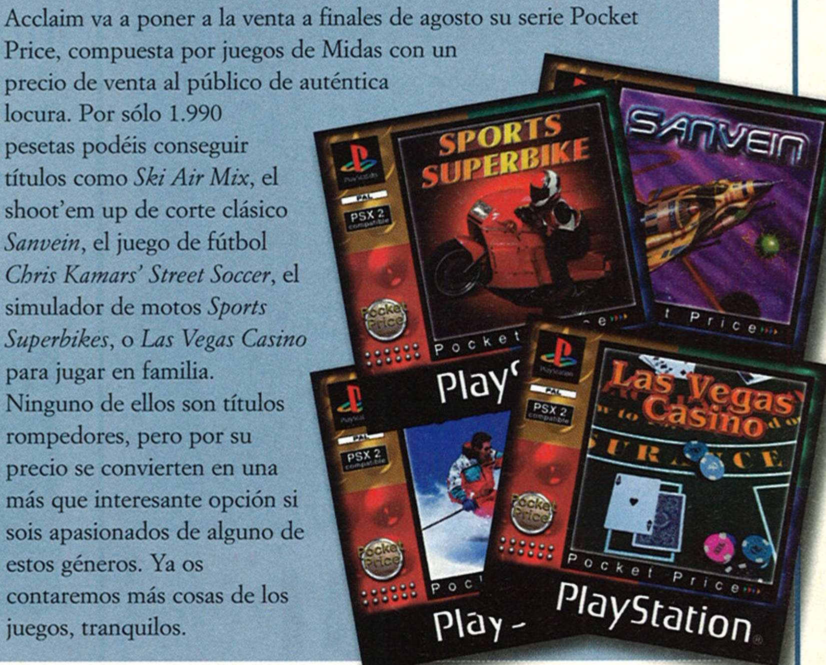
Ganadores de los pasatiempos de julio

Aquí tenéis los ganadores de los 15 juegos *Colin McRae 2* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos del mes de julio. Enhorabuena a los ganadores.

Fernando Rodríguez Vázquez ....Huelva
Manuel Maeso Lourido ....Orense
Joaquín Collado Gento ....Albacete
Íñigo Horcajo Unanue ....Guipúzcoa
Enrique Vico Mercado ....Cádiz
David Ortega Sánchez ....Álava
Miguel Rodríguez Jaquero ....Madrid
Miguel A. González de Paz ....(Toledo)
Antonio Fernández Ameneiro ....Pontevedra
Tomás Bande Sánchez ....Orense
Jonay Frías Fajardo ....Tenerife
Enrique Fernández Rico ....León
Juan C. Pérez Fernández ....Barcelona
Joaquín Fernández Gallego ....Alicante
Javier Álvarez Crespo ....Barcelona

Acclaim presenta su propia serie económica

Uniéndose a la tendencia general de lanzar nuevas series económicas, Acclaim va a poner a la venta a finales de agosto su serie Pocket Price, compuesta por juegos de Midas con un precio de venta al público de auténtica locura. Por sólo 1.990 pesetas podéis conseguir títulos como *Ski Air Mix*, el shoot'em up de corte clásico *Sanvein*, el juego de fútbol *Chris Kamars' Street Soccer*, el simulador de motos *Sports Superbikes*, o *Las Vegas Casino* para jugar en familia. Ninguno de ellos son títulos rompedores, pero por su precio se convierten en una más que interesante opción si sois apasionados de alguno de estos géneros. Ya os contaremos más cosas de los juegos, tranquilos.



Los jueces recrudecen sus sentencias contra la piratería

Durante los seis primeros meses del año, las Fuerzas de Seguridad del Estado han realizando múltiples intervenciones, en las que han incautado material con un valor superior a los 250 millones de pesetas. A su vez, estas actuaciones se han visto respaldadas por la acción de los tribunales, que dictaron 43 Sentencias condenando a los piratas a penas que oscilan entre los seis y los 24 meses de prisión, amén de cuantiosas multas. Y si no que se lo digan a un "espabilado" de 17 años, que pensaba que al ser menor de edad podía vender juegos pirata sin temor a represalias legales. El Juzgado de lo Penal nº 8 de Barcelona lo ha condenado a una pena de multa, o prisión en caso de impago, por valor de millón y medio de pesetas. Aún así, los piratas insisten su empeño, lo que ha propiciado un mes lleno de actuaciones policiales. Buen ejemplo es una reciente operación de la Policía Judicial de Zaragoza que llevó a la detención de 11 individuos que vendían en la calle CD's copiados, interviniéndoles un total de 2.732 compactos. A su vez, en Palma de Mallorca, la Guardia Civil intervino el domicilio de G.J.P., interviniendo 2 ordenadores, dos "tostadoras" y 344 videojuegos copiados. En Tenerife, la Policía Judicial intervino 448 CD-ROM y 2 grabadoras de CD's en el mercadillo de Santa Cruz de Tenerife, produciéndose 8 detenciones. Otras operaciones, que no podemos detallar por falta de espacio, son las que se llevaron a cabo en Madrid, Sevilla, Arcos de la Frontera (Cádiz) y Mataró.

Por último, felicitar a La Guardia Civil de Mataró y a la Sección Central de Delitos de Tecnologías de la Información de la Ertzaintza, que han recibido la medalla de plata de la FAP, un galardón que la organización concede todos los años al cuerpo de Seguridad del Estado que más se distingue por su actuación contra la piratería.

Infogrames se une a la caravana Megatrix

Desde el día 17 de julio y hasta el 26 de agosto, la caravana Mundo Megatrix, un nuevo concepto de parque de ocio itinerante de 4.000 metros cuadrados, recorre la geografía española acercando la diversión a los niños de todo el país, visitando un total 36 ciudades de Castilla y León, Galicia, Cantabria, País Vasco, Aragón, Cataluña, Valencia y Andalucía. Esta caravana incluye seis atracciones hinchables (rocódromo, futbolín humano, gladiadores…), un escenarios con pantalla gigante, karaoke y actuaciones en directo. Además, Infogrames ha querido unirse a la iniciativa mediante una carpa que albergará un área de videojuegos en la que todo aquél que quiera acercarse podrá disfrutar de los mejores títulos de la compañía para todos los soportes. Ya sabéis, si la Caravana pasa cerca de vuestra casa, ¡no dudéis en visitarla!

UEFA 2001

El fútbol del nuevo milenio

Continuando con fu afamada saga *UEFA Striker*, Infogrames se prepara para ofrecernos una secuela que tiene la intención de convertirse en el más duro rival de *FIFA*. *UEFA 2001* se lanzará este otoño, y promete un montón de novedades en forma de mejoras gráficas, nuevos campeonatos, un interactivo modo entrenamiento, más de 20 estadios reales, y la participación de 146 clubes y selecciones europeas con sus jugadores reales. Sin duda, puede ser la sorpresa de esta temporada.



Para la animación de los jugadores y del balón se han usado técnicas de captura de movimientos que prometen traducirse en un control más ajustado y realista.





Próximos PLATINUM

DINO CRISIS

El, otro gran Survival Horror de Capcom va a entrar con fuera en la serie Platinum, dándonos la oportunidad de disfrutar, por menos de 4.000 pesetas, de una emocionante aventura, con unos gráficos de impresión, una buena dosis de sustos, y unos protagonistas de altura: los dinosaurios.



DRIVER

Las aventuras de Tunner se estrenan en Septiembre en Platinum, con todo lo que ello conlleva: acción por un tubo, y muchos coches para conducir por cuatro ciudades con mapeados auténticos. El juego más original de este año puede ser tuyo y sólo por 3.995 pesetas!

TONY HAWK'S

A finales de verano, Activision incluirá en la gama Platinum su famoso simulador de skate, un juego de destacada calidad técnica y explosiva jugabilidad que nos permitirá convertirnos en skaters profesionales y realizar todo tipo de acrobacias y piruetas recorriendo amplísimos y retorcidos circuitos 3D repletos de rampas y sorpresas.



Los más vendidos

(del 15 de julio al 3 de agosto)



*Lista facilitada por

Los más alquilados

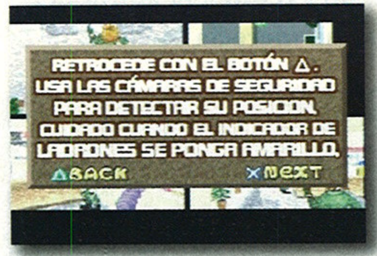
(del 1 de julio al 31 de julio)



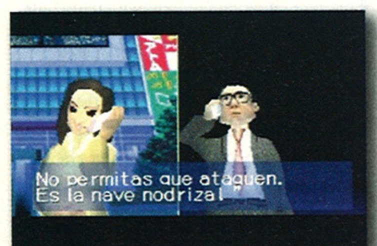
*Lista facilitada por

Incredible crisis
ya en castellano

El mes pasado os anunciamos la futura llegada de *Incredible Crisis*, un alocado juego de Titus que nos ponía a los mandos de los miembros de una familia japonesa para superar las situaciones más inverosímiles y ridículas. Pues bien, Virgin, que es quien se va a encargar de distribuir el juego en nuestro país, nos acaba de facilitar una beta perfectamente traducida al castellano, algo imprescindible para comprender el objetivo de algunas pruebas, como pueda ser dar un masaje en una noria. Así que ya sabéis, a finales de octubre el hilarante *Incredible Crisis* se pondrá a la venta y totalmente traducido.



Tanto las instrucciones de las pruebas como sus textos, están completamente traducidos.





IV torneo PlayStation

Los días 17 y 18 de junio se celebró en Fuenlabrada el popular IV Torneo PlayStation de fútbol base y amateur. Este año ha sido un acontecimiento especial porque por primera vez se ha celebrado en dos días y ha contado con la participación de 28 equipos representativos de toda la comunidad de Madrid, en todas las categorías. Esta fiesta del fútbol base que todos los años organizan Sony Computer España y su equipo patrocinado, ADU Santander de Fuenlabrada, fue una vez más un éxito de asistencia de público, participación y deportividad de los equipos, a pesar del tremendo calor que tuvieron que soportar, hasta 40°, en uno de los fines de semanas más calurosos del mes de junio. Por cierto, que el equipo de Sony ganó en las categorías Benjamín, infantil y cadete. Otro éxito para PlayStation, pero en un terreno de juego bien distinto al habitual...



TOCA WTC
se presentó a lo grande en Cataluña

Por una vez se ha celebrado en nuestro país una presentación a escala europea y además, a lo grande. Codemasters organizó en Cataluña un evento a la altura del título presentado. Y es que Toca World Touring Car no merecía menos.

Como bien sabéis, en algunas ocasiones las compañías organizan megapresentaciones para la prensa donde dan a conocer sus títulos más importantes y en las que obsequian a los periodistas con alguna jornada tan divertida como informativa. Pues bien, Codemasters ha hecho lo propio con su último gran éxito, *Toca World Touring Car,* organizando un evento donde nos dimos cita más de 100 periodistas de toda Europa que disfrutamos tanto con el juego como con las sorpresas que Codemasters nos había preparado.

La presentación tuvo lugar en la hermosa Barcelona durante los días 11 y 12 de julio. Empezamos con una cena en la histórica Casa Milá de Gaudí, que se prolongó en las Ramblas hasta altas horas de la madrugada para dar paso, al día siguiente, a la presentación en sí misma. En 2 autocares viajamos hasta el circuito de Catalunya donde nos esperaban actividades tan divertidas como pilotar potentes Audi A4 o montar en el helicóptero (que, claro, no pilotamos nosotros). La diversión se convirtió en competición y se repartieron jugosos premios entre los que lograron los mejores tiempos en el circuito real y en el juego. Por aquello de quedar bien con los de fuera, los españoles no quisimos llevarnos ningún premio (que lo merecíamos por simpáticos), aunque tenemos que reconocer que disfrutamos de lo lindo.

Desde aquí queremos felicitar a Codemasters tanto por su divertida presentación, como por el juego, uno de los mejores simuladores de conducción que han paseado su palmito por PlayStation.


Durante la exquisita cena con la que nos regaló Codemasters los españoles nos sentamos todos juntos y... ¡se notó!


Estos son los potentes A4 en los que dimos una vuelta al circuito apoyados por un profesor de la escuela de conducción de pilotos.

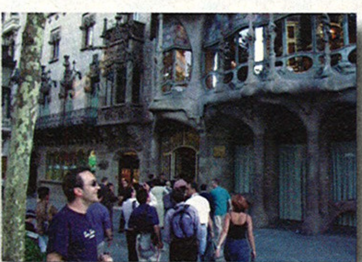

Así de divertidos, y asustados, se bajaron del helicóptero algunos de los periodistas españoles después de sobrevolar el circuito.




Clara Ramírez, de Codemasters España fue la organizadora del evento.


Después de correr en el circuito real tuvimos que repetir la carrera en el juego y usando el mismo coche. Los ganadores se supieron tras realizar la suma de los tiempos de ambas competiciones.


El piloto realizó algunas maniobras arriesgadas que lograron marear a nuestra compañera Sonia.


Este es el precioso aspecto de la Casa Milà, última obra civil de Gaudí, donde tuvo lugar la cena.



Los campeones de las ambas competiciones celebraron su victoria en el podio del circuito.

Breves & Fugaces

- El juego más vendido en Japón ha sido *Digimon World 2*. En segundo lugar se encuentra *FFIX*, y en tercero, el recopilatorio *BeatMania The Best*.
- Volviendo a *Final Fantasy IX*, desde que se puso a la venta en Japón se han vendido más de dos millones y medio de copias, y sigue subiendo a buen ritmo. Nosotros tendremos que esperar hasta principios del 2001 para disfrutarlo en castellano.
- Continuando con Square, la compañía acaba de lanzar en Japón la tercera entrega de su serie Millenium, que es una reedición de sus títulos más populares con algún recuerdo conmemorativo, como muñecos, relojes o incluso perfume. Los títulos de esta tercera serie han sido *Xenogears*, *Chrono Cross* y *Parasite Eve 2* ¿Veremos nosotros alguna promoción de este tipo?
- Según los últimos rumores, y siguiendo la moda de las trilogías, Simon West y Angelina Jolie podrían haber pactado dos nuevas entregas cinematográficas de *Tomb Raider* si la primera película tiene el éxito esperado.
- Siguiendo con cine, Universal Studios ha anunciado que está preparando la secuela de *The Mummy*, el bombazo taquillero del verano pasado. Al mismo tiempo, se ha confirmado la existencia de un juego basado en esta secuela, aunque no se ha especificado si para PS o PS2.
- Para terminar, Capcom ha dado a conocer algunos detalles nuevos sobre *Dino Crisis 2*. En esta ocasión habrá dos personajes protagonistas aparte de Regina (David y Dylan), así como 4 supervivientes desarmados. Entre las novedades jugables destacarán la posibilidad de utilizar un arma principal y otra secundaria, disparar mientras corremos o evitar los ataques de los saurios al más puro estilo *Resident Evil 3*. Además, también habrá fases acuáticas...


Adivina a quién te vas
a encontrar de cara ahí dentro.
chase the express™
EL EXPRESO DE LA MUERTE
Un embajador secuestrado. Un tren de alta
velocidad repleto de sanguinarios terroristas.
Una bomba nuclear a punto de estallar.
Un montón de códigos secretos, contraseñas
y enigmas por resolver y una trepidante acción.
Y tú ahí, en medio. Chase the Express.
Piensa rápido cómo vas a acabar
con esto o esto acabará contigo.
chase the express
PlayStation
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.es/chasetheexpress
Chase the Express TM © 2000 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

Nintendo Acción

Te descubre los nuevos juegos de Pokémon

El número 2 de la Revista Pokémon, que se regala con Nintendo Acción, te cuenta todos los secretos de *Pokémon Pinball*, el próximo bombazo de Game Boy Color. Los mejores entrenadores tienen una cita con la segunda parte de la guía *Pokémon Stadium*, junto a un montón de increíbles trucos para todas las ediciones. Los juegos de cartas Pokémon son otro de los temas estrella. Por su parte, Nintendo Acción trae a su portada a *Pokémon Snap*, juego del que podréis leer una amplia preview. Además, desvelan todos los secretos de *Metal Gear*, mapas incluidos, y ofrecen un suculento especial de trucos para Nintendo 64 y Game Boy Color.



Los PROCESADORES más rápidos

En informática siempre se busca más velocidad a los procesadores. La barrera del GHz, hasta hace un par de años bastante lejana, ha sido rota hace pocos meses por AMD e Intel, en una particular batalla que no vislumbra un vencedor claro. Y es que en los próximos años se espera que se crezca en valores de 1 GHz por año, lo que permitirá mejorar significativamente los rendimientos de los PC. En PCmanía te cuentan lo acontecido hasta la fecha y las ideas que mantienen los principales fabricantes de semiconductores para ganar la batalla. Y junto con la revista, un CD con las mejores demos del momento y otro con los últimos drivers para mantener tu equipo actualizado.

PCMANÍA

Micromanía, una apuesta segura

Sí, porque el número de septiembre de Micromanía viene cargado de novedades interesantes, como los apartados de los patas arriba con excelentes guías que os sacarán de más de un lío con juegos de máxima actualidad, o como también lo son el resto de las secciones. Para aquellos a los que se les acaba el verano, Micromanía es su mejor opción, para no aburrirse en esos días que se vuelve a la monotonía. Micromanía, la primera revista de juegos en España, por sólo 650 pesetas.

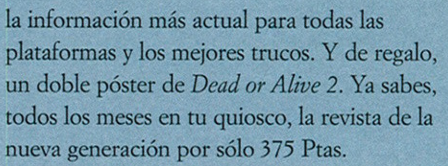
Computer Hoy 48

Este número de Computer Hoy te enseña todo lo necesario para crear tus propias composiciones musicales y convertir tu PC en una auténtica orquesta. Sabrás también qué es y para qué sirve el sistema de conexión USB. En el apartado de software analizan 8 cursos de inglés y 14 packs de juegos que recopilan diversos títulos. Aparte, te cuentan con detalle las novedades en las tarifas planas de Internet. Todo esto y mucho más por sólo 250 pesetas.



Conviértete en un profesional

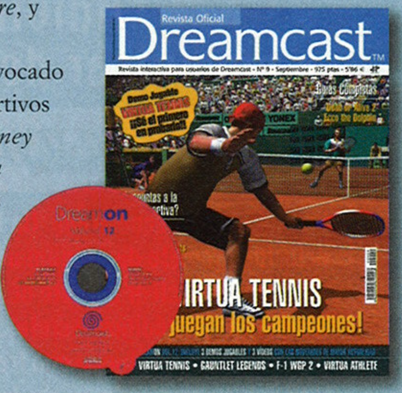
Con Juegos&Cía llegarás a ser un auténtico profesional, del tenis y los videojuegos. Este mes, todo lo que necesitas saber sobre *Virtua Tennis*, un titulazo de Sega que te llevará directo a la Pista Central. Además, como no sólo de tenis vive el hombre, en este número la información más actual para todas las plataformas y los mejores trucos. Y de regalo, un doble póster de *Dead or Alive 2*. Ya sabes, todos los meses en tu quiosco, la revista de la nueva generación por sólo 375 Ptas.



Revista Oficial Dreamcast

¡Demo jugable de Virtua Tennis!

El número 9 de la Revista Oficial Dreamcast le da a todos sus lectores la posibilidad de llevarse a casa una demo jugable de *Virtua Tennis*, el genial simulador de Sega que está causando sensación. En el interior, podemos encontrar un amplio reportaje sobre *Alone in the Dark: the New Nightmare*, y además la celebración de las Olimpiadas de Sydney ha provocado una avalancha de juegos deportivos en la sección de Previews: *Sydney 2000*, *Virtua Athlete 2K* y *Sega Extreme Sports*. En las páginas de guías, la revista incluye la solución completa de *Ecco the Dolphin* y una selección de los mejores golpes de *Dead or Alive 2*.



HOBBYCONSOLAS

te ofrece un vídeo con los nuevos bombazos para PS2, Dreamcast y N64

La mayoría seguiréis disfrutando de vuestras merecidas vacaciones, y hacéis bien, porque más vale que toméis fuerzas para todo lo que los chicos de Hobby Consolas os han preparado en este número de septiembre. Para empezar, un impresionante vídeo con los mejores juegos que se avecinan para PS2, Dreamcast y Nintendo 64: *Metal Gear 2*, *Oddworld Odysee*, *Tekken TT*, *Ridge Racer V*, todos los juegos de EA Sports, *Shenmue*, *Virtua Tennis*, *MSR*, *Zelda Majora's Mask*, *Dinosaur Planet*... A este sensacional vídeo hay que sumarle un reportaje en exclusiva mundial del nuevo *Tomb Raider*, un avance de lo que será el nuevo *FIFA 2001* para PS2 y las guías de *Parasite Eve 2* de PlayStation y *Tomb Raider* para Game Boy. Todo ello acompañado de los más completos análisis de los mejores juegos. ¡Y todo por 795 pesetas!

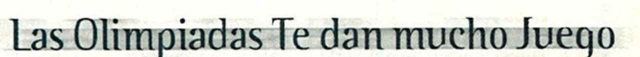


El Oro Olímpico
está en tus dedos...

...Tú también
puedes tocarlo

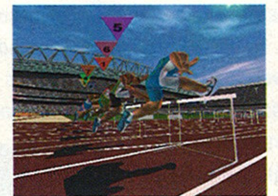
Sydney 2000

12 pruebas. • 32 países representados. • Frenético modo Multijugador. • Varios modos de juego: Arcade, Olímpico y Entrenamiento. • Doblado por el locutor oficial en España para los Juegos Olímpicos. • Última tecnología para la captura de movimientos. • Gimnasio Virtual.



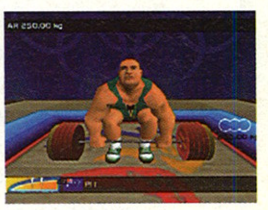












Developed by:









Published by:



eidos.com

www.olympics.com
www.olympicvideogames.com



Distribuido por: PROEIN Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 Asistencia al cliente: 91 384 69 70 - www.proein.com

EL RETRASO DE PLAYSTATION 2

¡NOTICIA DE ULTIMA HORA!

Poco antes del cierre de esta edición, Sony España ha realizado dos importantes anuncios relacionados con su nueva consola. El primero de ellos es que la fecha de lanzamiento de PS2 se ha trasladado del día 26 de octubre al 24 de noviembre de este año. Este cambio de fecha afecta a todo el continente, ya que según afirma la central Europea, en Japón sigue vendiéndose a un ritmo realmente alto (ya se han superado los 3 millones de consolas vendidas). Por esta razón, y para que no haya pocas unidades el día en que se ponga a la venta, Sony ha optado por retrasar un mes el lanzamiento.

El segundo anuncio, algo más doloroso, ha sido el precio final de PlayStation2. Sony España pondrá a la venta su nueva consola por 74.900 pesetas, aunque a fecha de cierre no hemos podido confirmar que componentes integrarán el pack de lanzamiento. Es casi seguro que un mando Dual Shock acompañará a la consola, aunque no hemos podido confirmar si llegará con una tarjeta de memoria u otro periférico.

"La calidad de los gráficos que hemos conseguido hasta ahora es la base para el resto del desarrollo. Los gráficos que veremos en el juego van a ser aún mejores. Es igual que en 1997, cuando presentamos en el E3 el primer vídeo de *Metal Gear Solid*: el producto final será mejorado en todos los aspectos" Hideo Kojima en relación a *Metal Gear Solid 2*.

CURIOSIDADES²

ELECTRONIC ARTS

Te invita a probar sus últimos juegos

Electronic Arts acaba de poner en funcionamiento una iniciativa muy curiosa, que permitirá que siete jugones, cada uno de ellos acompañados por un amigo, visiten la central europea de la compañía para disfrutar con sus próximos lanzamientos para PlayStation 2. El objetivo de este atípico acontecimiento es que los propios jugones puedan dar su opinión sobre títulos como *FIFA 2001*, *SSX* o *F1 Championship Season 2000* y así mejorar el juego en los aspectos que sea posible.

Para inscribirse en el concurso debéis visitar la página web en esta dirección: http://testers.ea.com, y registrarse tal y como indica la propia página. La fecha límite para entrar en el sorteo del viaje es el 7 de septiembre, y los seleccionados se darán a conocer el día 10 del mismo mes. Si tenéis pensado registraros, no hagáis planes para el 18 de septiembre, ya que ese día podríais estar viajando hacia la central europea de EA en Chertsey, dispuestos a disfrutar de los mayores bombazos de la compañía.

TIME SPLITTERS

Los viajeros del tiempo



El modo multijugador será uno de los aspectos más potentes del juego.



Todavía no está cerrado, pero el catálogo de armas será muy amplio.



Muchas compañías están apostando fuertemente por los shoot´em ups subjetivos en PS2. Por el momento ya se ha hablado de títulos como *Unreal Tournament*, que han supuesto un hito en el género, mientras que otros, como este *Time Splitters*, lo serán en un futuro no muy lejano.

Los creadores de *Time Splitters*, Free Radical Design, son en su mayoría antiguos miembros de Rare, compañía que tiene gran experiencia programando shoot´ em ups subjetivos para consola. Para su primera incursión como estudio independiente, Free Radical Design ha optado por inspirarse en el cine. Y es que el juego nos invitará a recorrer 9 décadas salpicadas de tópicos repetidos hasta la saciedad en la gran pantalla. De este modo, en los años 30 visitaremos una tumba egipcia repleta de momias, mientras que en el año 2030 estaremos rodeados de robots, aliens... En todas estas situaciones, *Time Splitters* buscará el disparo rápido y el humor fácil en lugar de ponernos frente a complicadas misiones repletas de puzzles. Además, contará con un potente modo para cuatro jugadores, con gran cantidad de opciones .

A nivel gráfico, *Time Splitters* destacará por la depurada arquitectura de sus escenarios, ya que tendremos que superar niveles con varias plantas repletos de rampas, escaleras, curvas... sin contar con que su potente engine podrá mover con gran soltura todo esto, con más de 6 enemigos en pantalla.

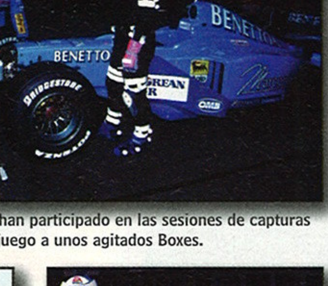




F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

La Fórmula 1 calienta motores en PS2





Los mecánicos del equipo Benetton han participado en las sesiones de capturas de movimientos para dar vida en el juego a unos agitados Boxes.

Hace pocos meses, EA Sports entró con muy buen pie en el reñido mundo de la Fórmula 1 para PlayStation, logrando unos excelentes resultados pese a tratarse su primer simulador en este género. Pues bien, con intención de repetir el mismo éxito, EA Sports va a tener listo un nuevo juego de Fórmula 1 para el mismo día en que PS2 esté en las tiendas.

F1 Championship Season 2000 ha contado con los servicios de un ex-diseñador de monoplazas de F1 para recrear todos los prototipos y escuderías con una fidelidad aplastante. Del mismo modo, las tribunas de los circuitos, los cascos de los pilotos, las averías en la carrocería o el simple deterioro de la pintura de la chapa, estará realizado con un elevadísimo nivel de detalle.

Además de todos estos detalles gráficos, que prometen ser alucinantes, esta nueva entrega otorgará una mayor relevancia al grupo de mecánicos que integran los boxes. Para ello, EA Sports ha contado con la ayuda de los 22 hombres que integran el equipo mecánico de la escudería Benetton, cuyos movimientos han sido capturados y trasladados al juego. De este modo, aparte de las comunicaciones que mantendremos con el jefe de boxes para obtener información de la carrera, podremos ver con todo lujo de detalles como asisten a los monoplazas durante una entrada en boxes.

Por lo demás, el juego contará con los comentarios de Luis Villamil, y como en la anterior entrega para PlayStation, presentará unos variados modos de juego, en los que será posible encontrar desde el más desenfadado arcade hasta el más exhaustivo simulador.





Los diseños de los monoplazas han corrido a cargo de un experto en aerodinámica que ya trabajó en varias escuderías de fórmula 1.





Esta versión de PS2 contará con una serie de detalles nunca antes vistos.

NOTICIAS[2]

La última hora de la actualidad

• Durante este tranquilo mes, los juegos de PS2 más vendidos en Japón han sido *Eikanko Koshien* y *Jikkyou Powerful Pro Baseball 7*, dos simuladores de béisbol.

• Namco está considerando retocar algunos aspectos de *Ridge Racer V* y *Tekken Tag Tournament*, sus dos primeros grandes juegos de PS2, de cara a su lanzamiento en los EE.UU y Europa. Según los rumores, Namco pretende utilizar nuevas técnicas antialiasing para dejar los bordes de los polígonos completamente redondeados (y no dentados, como son ahora).

• Siguiendo con Namco, los últimos rumores apuntan a que *Soul Calibur 2* aparecerá en los salones recreativos bajo la placa que Sony ha fabricado. De ser cierto, su conversión a PlayStation 2 estaría mucho más cerca de lo que pensábamos.

• Y hablando de secuelas. Parece casi confirmada la aparición de *Alien Versus Predator 2* en PlayStation. Como probablemente sabréis *AVP* ha sido uno de los shoot´em ups subjetivos más alucinantes del pasado año, en el que podíamos controlar tres especies distintas (Alien, Predator y Marine). Fox Interactive todavía no ha dado a conocer una fecha de lanzamiento, pero es seguro no lo veremos hasta bien entrado el año.

• Ubi Soft, una de las compañías que está apostando fuerte por PS2, tiene 16 títulos en desarrollo para el nuevo soporte de Sony. Los primeros cinco se pondrán a la venta el mismo día en que la consola llegue a las tiendas, mientras que el resto aparecerá durante el año que viene.

• Ya se empiezan a escuchar los primeros rumores sobre la existencia de Módems para PS2. La compañía japonesa Sun Deshi ha anunciado que a principios del año que viene pondrá a la venta el módem OnlineStation, de 56K. Este módem se conectará a los puertos USB de la consola, y al cambio costará unas 15.000 pesetas. No os preocupéis, porque Sony sacará su propio Módem.

• Y para terminar, la excentricidad del mes. Sony está dando los últimos retoques a un producto completamente atípico en el sector: *Dressing Sim*. A él sólo podrán acceder diseñadores de moda, y con él podrán recrear todas las piezas de sus colecciones y realizar pases de modelos virtuales. El programa también se facilitará a los desarrolladores de juegos. ¿Un nuevo juego de Barbie, quizás?

Konami marca el paso

No es un ningún secreto: Konami tiene en su lista de lanzamientos algunos de los títulos más atractivos y esperados de PlayStation 2. Por esta razón, la filial europea de la compañía organizó una conferencia de prensa en Cannes el pasado día 11 de julio, donde pudimos tomar contacto con los primeros juegos para PS2 e incluso dialogar con el mismísimo Hideo Kojima.

La rueda de prensa con Hideo Kojima fue uno de los platos fuertes del evento. Y es que no todos los días se tiene tan cerca a un genio de los videojuegos...

Susana González, responsable de márketing de Konami España, también quiso inmortalizarse con Hideo Kojima.

A modo de despedida Konami nos agasajó con una deliciosa cena pirata.

Durante al rueda de prensa, Kojima estuvo escoltado por algunos de los pesos pesados de la central europea.

Kunio Neo, el presidente de la filial europea de Konami, durante la presentación del evento.

Cerca de 100 periodistas europeos asistieron a la rueda de prensa ofrecida por Hideo Kojima, cifra que no suele darse a menudo en este sector.

Nuestro compañero Manuel del Campo posó con el huidizo Kojima, que no es muy amigo de las fotografías (es bastante tímido).



Konami colocó en estos expositores las demos de sus primeros juegos para PS2, aunque no todos sus títulos estuvieron presentes.

Los primeros juegos de Konami para PS2, como el mismísimo *Metal Gear Solid 2*, o la nueva entrega de *International Track & Field*, han levantado un gran revuelo desde el mismo día en que comenzó el pasado E3. Y es que hay que reconocer que Konami ha sido la primera compañía en demostrar explícitamente lo que se puede llegar a hacer en una máquina tan potente como PlayStation 2, consola en la que la compañía ha depositado toda su confianza y en la que van a lograr unos elevados niveles de calidad con sus primeros lanzamientos.

En Cannes pudimos ver los primeros doce juegos de Konami para PS2. No todos estuvieron presentes de forma jugable, aunque de una u otra forma pudimos traernos una idea muy clara de lo que va a ofrecer cada título. En unos casos, como el de *Metal Gear Solid 2*, sobraron las palabras, ya que pudimos contemplar una vez más el alucinante vídeo mostrado en el pasado E3 y conversar con Hideo Kojima, el creador del juego. Otros títulos, como *ISS* o *Red*, sí que pudimos disfrutarlos en forma de Demo jugable.

Aunque algunos de los juegos mostrados tardarán todavía algún tiempo en llegar, Konami ha confirmado que tiene previsto poner a la venta 5 títulos el mismo día en que PS2 llegue a nuestras tiendas. Los juegos escogidos para abrir fuego han sido las nuevas entregas de *ISS*, *International Track Field*, las conversiones de *Gradius III* y *IV* y *Silent Scope*, así como *X Games Snowboarding*. No obstante, los planes de la compañía no se quedarán aquí, ya que Konami tiene previsto lanzar un total de 10 títulos antes de que acabe el año fiscal (aproximadamente en marzo) y estima que podría tener listo el lanzamiento de *Metal Gear Solid 2* para finales de año. Hasta que todo esto ocurra, lo mejor que podemos hacer es ir abriendo boca con los datos e imágenes de los primeros, y prometedores, juegos de Konami para PlayStation 2.

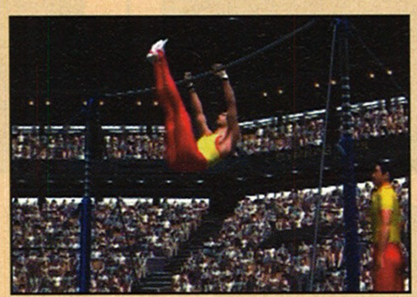
en PlayStation 2

INTERNATIONAL TRACK & FIELD²

Más allá de una simple mecánica

En Cannes pudimos tomar contacto con uno de los juegos que más ganas teníamos de ver. En esta nueva entrega de la saga *IT&F* lo que más llamará la atención será la fabulosa y realista animación de los atletas, que se ha conseguido gracias a las técnicas Motion Capture. Los modelos que ha utilizado Konami han sido, nada más y nada menos, los plusmarquistas mundiales Maurice Green y Ato Boldon.

El juego estará compuesto por más de una docena de pruebas, y cada una presentará su propio sistema de juego y peculiaridades. Así, por ejemplo, en las pruebas de gimnasia rítmica podremos utilizar una alfombrilla de baile para sincronizar nuestra actuación con la de los atletas virtuales. Una pasada.



Junto a pruebas convencionales, como los 100 metros lisos, aparecerán otras novedosas como la barra fija.







SHADOW OF MEMORIES

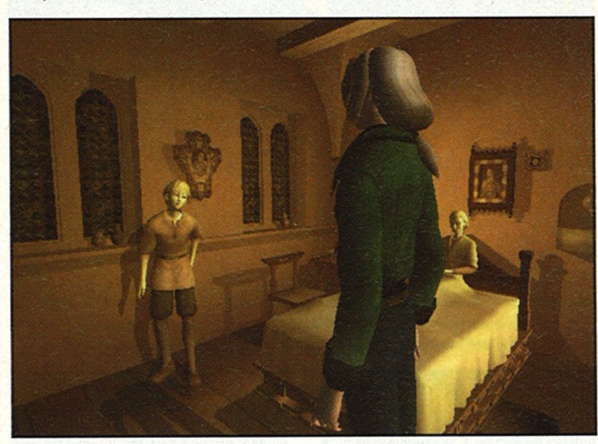
El final es el principio



El protagonista deberá "visitar" a sus antepasados de distintas épocas.



Shadow Of Memories será una aventura repleta de puzzles.



Aunque fue presentado en el último E3 como *Shadow Of Destiny*, Konami ha cambiado ligeramente el título de una de sus apuestas más atractivas. *Shadow Of Memories* tomará como punto de partida la muerte de Eike Kusch en unas misteriosas circunstancias. En su camino al más allá, una misteriosa voz le dice que puede engañar a la muerte y cambiar su destino viajando al pasado. A partir de aquí, el alma de Eike despertará en un misterioso lugar que apenas reconoce. Será el lugar en el que comenzaron los problemas de su familia, en el año 1800. Desde aquí, se verá obligado a recorrer un par de siglos buscando datos y pistas para conocer a su asesino y las razones que le han llevado a matarle.

Tras este interesante y original título se esconde Gozo Kitao, el productor de *Silent Hill*, que asegura que la atmósfera del juego será muy parecida a la de su anterior producción dentro de las aventuras de miedo. Además, según confirmó el grupo de desarrollo, se han inspirado en Fausto, la obra de Goethe, y en el ambiente de los pueblos medievales europeos para crear el entorno en el que se desarrollará el juego.





METAL GEAR 2: SONS OF LIBERTY

La perfección hecha juego

Fue el mejor juego del E3 gracias a un vídeo de 9 minutos de duración que, por cierto, volvimos a ver en Cannes. Acto seguido, Kojima respondió a las preguntas de unos 100 periodistas en una animada rueda de prensa, que nos sirvió para conocer algunos datos nuevos de *MGS2*. En esta nueva entrega aparecerán algunos personajes de su antecesor, como Otacon y Revolver Ocelot, aunque también disfrutaremos de un reforzado abanico de féminas que darán pie a la historia de amor que rodeará la aventura. Por lo demás, Kojima anunció que el juego no se desarrollará sólo en la plataforma marítima que aparece en el vídeo, y que la ciudad de Nueva York también tendrá un papel importante. En cualquier caso, toca esperar más de un año para comprobarlo...



Snake contará con nuevos movimientos y armas, como pueda ser una pistola de dardos tranquilizantes.

Pese al impactante aspecto gráfico de *MGS2*, Hideo Kojima nos comentó que el juego va a mejorar mucho en este año.

EPHEMERAL FANTASIA

Rol de nueva generación







Ephemeral Fantasia contará con numerosos puzzles y eventos especiales, entre los que no faltarán los momentos musicales al más puro estilo *Guitar Freaks*.





Ephemeral Fantasia, antes conocido como *Reiselied*, es la primera propuesta palpable de Konami dentro del rol para PS2. Su perfecta combinación de elementos clásicos e innovadores darán como fruto una experiencia nueva en la que la música jugará un papel estelar.

Ephemeral Fantasia se desarrollará en una bella isla en la que va a tener lugar una boda real. Pese a que la princesa consorte debería estar radiante, sus ojos no demuestran ninguna felicidad, algo de lo que se da cuenta el bardo encargado de componer su tema nupcial. Pero una terrible amenaza impedirá que la boda se celebre, provocando que la pacífica isla se transforme en un lugar repleto de peligros y aventuras.

El personaje protagonista, el bardo encargado de componer la melodía nupcial, contará con una compañera de aventuras poco habitual: una guitarra mágica que posee vida propia. Con ella tendremos que resolver todo tipo de puzzles sonoros o componer melodías para que algún ser nos ayude. Además, podremos reunir hasta 10 guerreros distintos para formar un equipo de cara a los combates.

SILENT SCOPE

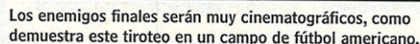
Cuestión de precisión

El mes pasado os adelantamos los primeros detalles de esta espectacular conversión de Konami, y ahora ya os podemos confirmar que *Silent Scope* estará listo para cuando la consola se ponga a la venta en nuestro país. Para quienes todavía no sepan en que consiste este título, os diremos que *Silent Scope* nos pone en el pellejo de un francotirador que debe resolver el secuestro del presidente de los EE.UU con su rifle de precisión y su puntería. La versión de PS2 ofrecerá, además, nuevos modos de juego, misiones y toda la emoción de la máquina recreativa.









Los enemigos finales serán muy cinematográficos, como demuestra este tiroteo en un campo de fútbol americano.



Nuestra mira telescópica también nos servirá para contemplar bellas jovenzuelas tomando el sol...

ZONE OF THE ENDERS²

Como en las mejores series de Anime

En el caso de *Z.O.E.* pudimos ver el mismo vídeo que se mostró en el pasado E3. Como sabréis, Hideo Kojima es el productor de este título que combinará el espectacular diseño de los mechas con una desbordante acción y una apasionante historia.

Para su desarrolllo, *Zone Of The Enders* está contando con el respaldo de algunos pesos pesados de Konami, aparte de Kojima. Así, por poner un ejemplo, el encargado de crear y dar vida a los Mechas ha sido Yoji Shinkawa, el diseñador de todos los artefactos de *Metal Gear*. Y como sucede en todos los juegos de Kojima, aparte de la acción se tratarán temas como el amor, la venganza, la vida... Es otra de las grandes promesas de Konami.



Los efectos de luz y explosiones durante los combates serán sumamente realistas y espectaculares.







X Games Snowboarding[2]

Dispuesto a revolucionar el snowboard

Uno de los primeros juegos deportivos de Konami en llegar a nuestro país será este sorprendente simulador de Snowboard.



XGS presentará detalles impactantes, como la nieve que salpica la cámara y entorpece la visibilidad.

En él tendremos la oportunidad de deslizarnos por unas pistas más amplias y realistas mientras que realizamos todo tipo de acrobacias y saltos. En Cannes no estuvo presente de forma jugable, pero el vídeo nos dejó muy claro que *X Games Snowboarding* va a ser un gran simulador, con unos personajes animados de manera muy realista, con un montón de detalles de calidad y con unas variadas competiciones (Big Air, Half Pipe o Boarder Cross). También presentará otras opciones poco habituales en el género, como pueda ser un completo editor de personajes o un elevado número de perspectivas.







Red[2]

La estrategia se pone en pie de guerra

Red estuvo presente en Cannes de manera jugable, aunque el japonés supuso una barrera para comprender su sistema de juego. En esencia, *Red* será un juego de estrategia que se ambientará en Japón, en un ficticio período de tiempo posterior a la segunda guerra mundial. Japón ha quedado dividido en 3 territorios, y cada uno de ellos ha comenzado una carrera armamentística que ha concluido con la producción masiva de robots de asalto de tamaño descomunal. Como sucede en buena parte de los juegos de estrategia, la acción se desarrollará por turnos, lo que nos permitirá situar nuestras unidades por los mapas de manera estratégica. Los combates se desarrollarán en tiempo real, lo que nos permitirá presenciar numerosos cambios de cámara, primeros planos de los robots e interactuar rápidamente contra las tácticas del rival.





Los diseños de los Mechas y de las demás unidades promete ser uno de los puntos fuertes de *Red*.



Red será el primer juego de estrategia en llegar a Europa, o al menos así lo afirma Konami.

SEVEN BLADES

Lucha a la antigua usanza



Una de las sorpresas del evento fue este *7 Blades*, título que recuperará las maneras de los beat´em ups antiguos para dar forma a un título repleto de acción.
Seven Blades se ambientará en Japón, en el siglo XVIII. A grandes rasgos, la historia nos sitúa en la isla Dejima, que ha sido elegida por el gobierno como uno de los puntos importantes a potenciar de cara al comercio con occidente, sin embargo un culto religioso japonés tiene otros planes para la isla. En esta atractiva trama tendrán cabida dos personajes protagonistas, cada uno con su propia historia y su respectiva colección de armas, que deberá utilizar para abrirse paso entre las hordas de enemigos.
A nivel técnico, *Seven Blades* promete crear escuela, ya que será capaz de poner en pantalla más de una veintena de personajes peleando al mismo tiempo.
La idea de *Seven Blades* nació hace dos años, y no será hasta el 2001 cuando vea la luz.



Seven Blades estará repleto de seres fantásticos y enemigos finales.

Los protagonistas podrán ejecutar golpes especiales.



I.S.S.

Preparado para arrasar





La saga futbolística de Konami volverá a la carga el mismo día en que PlayStation 2 se ponga a la venta en nuestro país. Obviamente, lo más llamativo de esta nueva entrega será el apartado gráfico, que pondrá en pantalla unos futbolistas mucho más detallados, grandes y mejor animados. No obstante, otros aspectos, como los modos de juego, la inteligencia artificial o los editores de jugadores, también están siendo retocados a conciencia, para que este nuevo *ISS* no se quede en un mero lavado de cara. Además, se rumorea insistentemente que esta nueva versión incorporará nombres reales, aunque no está del todo confirmado.
Por lo demás, se sabe que gracias al Multi Tap podremos disfrutar de sus apasionantes partidos en compañía de siete amigos.
Si no cambian las cosas, el duelo *FIFA-ISS* va a ser aún más reñido en PS2.





Las animaciones de los jugadores serán mucho más fluidas y realistas.



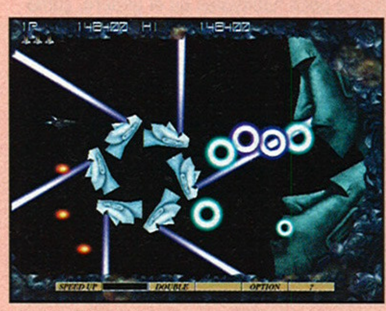
Es posible que está entrega presente los nombres reales de los jugadores.



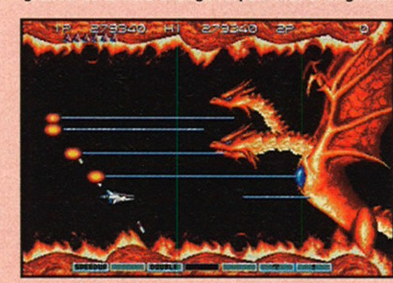
GRADIUS III Y IV²

La recopilación de dos clásicos

Gradius ha sido uno de los shoot´em ups más aclamados y jugados en los salones recreativos. Dentro de la saga, los dos últimos capítulos han sido los mejores, y ahora Konami los ha reunido en un único CD con algunas mejoras gráficas y nuevas opciones. Es, sin duda alguna, un pedazo de historia que será muy bien recibido por los asiduos a las máquinas recreativas.



Gradius IV (arriba) será muy superior a nivel gráfico. La tercera entrega respeta más el original.

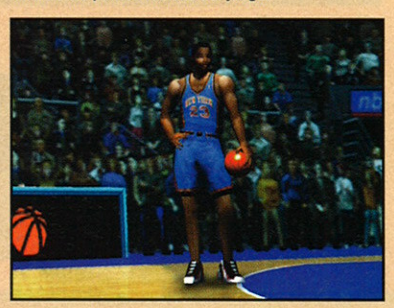


NBA 2NIGHT²

Al más puro estilo americano



La recreación de los rostros de los jugadores será uno de los puntos fuertes del juego.



Como ha sucedido con los anteriores juegos de basket de Konami para PlayStation, *NBA 2Night* volverá a contar con la licencia de la NBA para presentar todos los jugadores y estadios reales. Contará también con animaciones faciales, y efectos de sonido grabados directamente de las pistas reales. No llegará hasta bien entrado el año 2001.

ESPN NHL

El hockey es así...

El hockey sobre hielo, uno de los deportes menos populares en nuestro país, también tendrá su hueco en PlayStation2. La versión de Konami presentará unos deportistas fenomenalmente animados (será posible ver expresiones en sus rostros) y contará con todos los equipos y jugadores reales de la liga americana.
Del mismo modo, *ESPN NHL* también nos ofrecerá efectos gráficos de gran calidad, como los reflejos sobre la pista o el hielo que levantan los jugadores al deslizarse con sus patines.
Pese a contar con una realización técnica notable, fue el juego menos atractivo de todo el evento.



Las caras de los jugadores podrán transmitir sensaciones como el cansancio o el dolor.





Alone in the Dark: The New Nightmare

Una nueva dimensión para

Hace más de siete años, Infogrames revolucionó las aventuras con *Alone in the Dark*, un juego basado en escenarios prerenderizados, personajes poligonales y angustiosas localizaciones repletas de criaturas infernales. ¿Os suena? Sí, Alone in the Dark fue el primer Survival Horror, el juego que sentó las bases del género. Tras tres entregas de notable éxito en el mundo del PC, Infogrames se prepara ahora para presentar a los usuarios de PlayStation un cuarto capítulo que tiene visos de convertirse en el mejor exponente del género, y una referencia ineludible para los amantes de terror. ¿Te atreves a descubrir con nosotros la nueva pesadilla de Infogrames?

Creadores de monstruos



Para este Alone Infogrames ha querido dejar de lado los manidos zombies, por lo que el diseño de los enemigos ha sido un ejercicio de imaginación para los artistas. Estos bocetos son sólo el principio.



Siguiendo los bocetos, se construyeron estatuas de escayola como ésta, sobre las que se trazaron las líneas de lo que sería un modelo poligonal en el ordenador.



Con los datos de las figuras en el ordenador, se construyen las mallas que darán lugar...



... al monstruo terminado. Tras el proceso de render, se les da la textura apropiada.



Al usar estas esculturas, los diseñadores y grafistas han tenido un punto de apoyo muy importante para adaptar el boceto inicial a las exigencias de un modelo 3D.

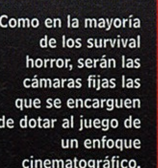


Como en la mayoría de los survival horror, serán las cámaras fijas las que se encarguen de dotar al juego de un enfoque cinematográfico.





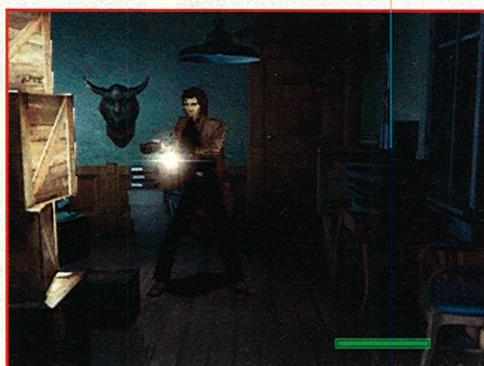
Las frecuentes cambios de perspectiva conseguirán transmitir sensaciones muy diversas, desde la angustia al terror más visceral. ¿Se acerca algo por la espalda?

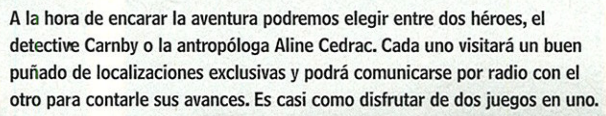


Por supuesto, no faltarán enemigos de buena envergadura como éste.

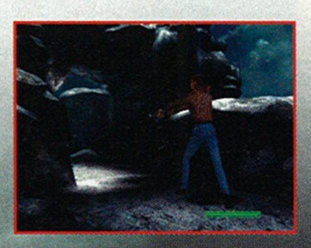
el terror

Los Héroes



A la hora de encarar la aventura podremos elegir entre dos héroes, el detective Carnby o la antropóloga Aline Cedrac. Cada uno visitará un buen puñado de localizaciones exclusivas y podrá comunicarse por radio con el otro para contarle sus avances. Es casi como disfrutar de dos juegos en uno.



La isla Shadow está habitada, y no sólo por monstruos. A lo largo de nuestra aventura entraremos en contacto con más de 20 personajes secundarios, algunos de los cuales están tan locos y tan paranoicos como corresponde a su macabro hogar. ¿Podremos sacar de ellos algo en claro?



Aunque pueda parecer que fueron los japoneses, y más concretamente Capcom, quienes introdujeron el terror en los videojuegos, la única medalla que *Resident Evil* se puede colgar es la de haber acuñado el término de Survival Horror. Años antes, Infogrames ya había inventado el miedo con un título que dio a Capcom la clave para triunfar. Con menos, gore, más terror psicológico y más aventura, *Alone in the Dark*, un producto europeo, abrió la puerta para este nuevo género de aventuras.

En los siete años transcurridos desde el primer *Alone*, los usuarios de PC han disfrutado de tres entregas de la serie, pero sólo *Jack is Back*, la segunda parte, llegó a PlayStation en 1996. Después, Capcom nos sumergió en un terror más visceral, nos convenció con más sangre y más acción y el Survival Horror pasó a tener en *Resident Evil* su título de referencia. La tarea emprendida por Darkworks, los responsables de este *The New Nightmare*, no es pequeña. Tienen que conseguir revitalizar *Alone in The Dark*, innovar en sus líneas maestras, realizar un trabajo técnico de proporciones épicas y asimilar la contribución japonesa al género.

Se abre la puerta al terror.

Lo primero para crear una buena aventura es basarse en un argumento sólido y atractivo. En *Alone in The Dark* el protagonismo recaerá en Edward Carnby, un detective especializado en temas paranormales que viaja hasta una misteriosa isla para investigar la muerte de su amigo Charles Fiske. Irá acompañado de la paleontóloga Aline Cedrac quien está muy interesada por las tres antiguas tablillas que buscaba Fiske antes de su muerte, y a las que se atribuyen el poder de desatar misteriosas fuerzas. Al llegar a la Isla Shadow los héroes se separan y nosotros podremos elegir controlar a uno u otro, lo que nos ofrecerá la posibilidad de disfrutar de dos aventuras diferentes. Como era de esperar, la isla está plagada de monstruos y una mansión victoriana parece tener la clave del misterio. Solucionar esta trama obligará a los héroes a ser astutos, relacionarse con los paranoicos habitantes de Isla Shadow y despachar a los monstruos con todo tipo de moderno armamento. Y eso sin olvidarnos, por supuesto, de los puzzles.

Un paso hacia delante en el género.

Básicamente, *Alone in The Dark 4* mantendrá todas las premisas habituales del género. Lo que significa que los escenarios seguirán siendo entornos 2D prerenderizados, que los personajes y criaturas serán modelos poligonales y que el característico sistema de cámaras fijas se mantendrá. Es decir, parece un *Resident Evil*. Sin embargo, la aventura de Darkworks va a intentar mantenerse fiel a los orígenes de la saga (en la que no había trabajado antes) prestando más importancia a la aventura que a la acción y aportando puzzles más "inteligentes" que la mera localización de un objeto concreto.

»

» Esta fidelidad a la serie *Alone* también se apreciará en la gótica atmósfera de las localizaciones y en un cuidado por la ambientación que se manifiesta en todo tipo de detalles, como la original construcción de los escenarios, las distintas localizaciones (sólo un 15% se desarrolla en una mansión) o el sonido, tan sobrecogedor como el resto del juego. De este modo, *Alone in The Dark IV* se destapa como un survival horror con todas las de la ley, con un estilo muy semejante al de un *Resident Evil*, pero con señas propias de identidad que, en ciertos aspectos, lo acercan más a *Silent Hill*.

Se hace la luz entre tanta oscuridad.

El rasgo más destacable del juego, pese a sus otras muchas virtudes, será el uso de la luz. Los protagonistas de la historia llevarán una linterna en su manos que les permitirá apartar las tinieblas que envuelven todos los escenarios. De hecho, el juego se ha estructurado en torno al uso de la luz y hasta se ha diseñado un motor gráfico exclusivo para la linterna. Podríais pensar que eso ya lo habíamos visto en *Silent Hill*, pero sólo tendríais parte de razón. En *The New Nightmare* los personajes podrán mover la linterna a su antojo, iluminar una parte del escenario y avanzar en otra dirección, o incluso disparar a una criatura al tiempo que con el rayo de luz hacen que otra retroceda. El poder dirigir la luz a nuestro antojo aumentará las posibilidades del juego, abriendo nuevos campos de investigación. Así, por ejemplo, sólo podremos ver los objetos susceptibles de ser recogidos si los iluminamos, lo que nos obligará a recorrer palmo a palmo con el haz de nuestra linterna cada sala, cada gruta y cada pasillo para no dejarnos atrás un arma o una pista importante. Obviamente, el hecho de sólo poder ver aquello que iluminamos hace que la tensión suba muchos enteros y que estemos más que pendiente de cualquier sonido extraño o de cualquier esquina sospechosa. Lo dicho, mucho más terrorífico que *Resident Evil*.

La tecnología al servicio del horror.

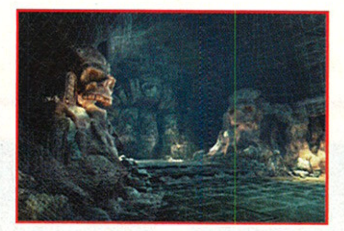
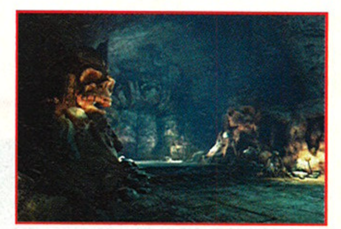
Como podéis apreciar por las pantallas, la calidad gráfica del juego no desmerecerá en absoluto con lo que ya hemos podido ver en otros títulos del mismo corte, aunque hay que matizar que los escenarios 3D de este *Alone* serán mucho más complejos que los de un *Resident*, y también más variados. Encontraremos más de 120 localizaciones, con tal nivel de detalle que un sólo escenario puede llegar a tener 50 puntos de luz distintos y 3 millones de texturas.

Pero si el aspecto visual es impresionante, no menos sobrecogedor resultará el apartado sonoro, que nos ofrecerá una banda sonora con lúgubres melodías y más de 50 sonidos diferentes de pasos...

Lo único malo es que el desarrollo de este alucinante Survival Horror no va a terminar hasta noviembre, así que habrá que tener paciencia. Eso sí, os auguramos que la espera va a merecer la pena. Seguro.

Escenarios de auténtico lujo

Si bien estamos acostumbrados a que los escenarios de los survival horror sean prerenderizaciones 2D, en *Alone in The Dark IV* serán escenarios 3D generados en tiempo real. Esto no sólo nos proporcionará mayor detalle gráfico, sino que también ampliará las posibilidades de investigación y cargará aún más la tétrica atmósfera del juego. Para su realización primero se calcularon todas las variables posibles para establecer las rutinas de colisión y el emplazamiento de los objetos, y después se realizó todo el proceso de renderización y se aplicaron las texturas (en algunos casos 3 millones por escenario) y las fuentes de luz.

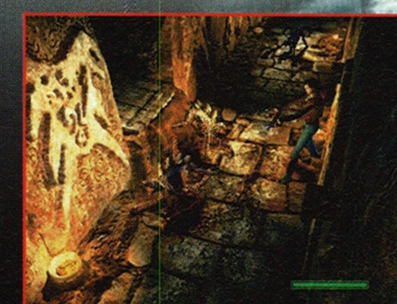




Y se hizo la luz

El elemento más destacable de todo el juego, y el auténtico protagonista, será luz. La luz encarnada en una linterna que los héroes llevarán en su mano y que podrán mover a su antojo para iluminar aquellas zonas del escenario que quieran investigar. Además, ciertos objetos sólo serán visibles cuando pasemos sobre ellos el haz de la linterna, lo que nos obligará a repasar las localizaciones una y otra vez. En estas pantalla podéis ver los notables cambios que se producen en función del foco de luz. Para conseguir estos soberbios resultados se ha construido un motos gráfico exclusivo para la linterna. Alucinante.







Una de las muchas aplicaciones de la linterna será usarla para espantar a los monstruos sensibles a la luz. De este modo, podemos mantener a raya a una criatura con la linterna, mientras disparamos a otro enemigo con el arma.



Habrá más de veinte tipos diferentes de monstruos, cada uno con sus características y estilos de ataque propios y definidos.



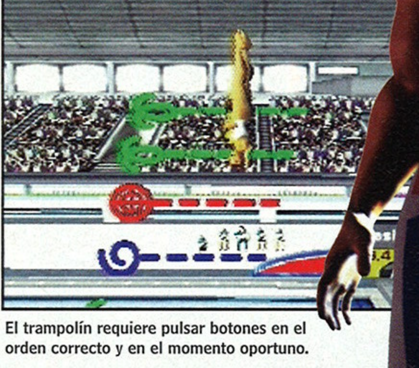
Dispondremos de un moderno arsenal más amplio que el de otros *Alone*. Y es que este capítulo es el que más acción va a ofrecernos.

Sidney 2000

El auténtico espíritu Olímpico

Si quieres disfrutar en casa de las auténticas Olimpiadas, tienes dos opciones: pegarte a la tele para ver competir a los demás, o engancharte a *Sidney 2000* y convertirte en el protagonista.

En el Modo Entrenamiento recibiremos algunas ayudas, como este fantasma que muestra nuestra actuación anterior.



El trampolín requiere pulsar botones en el orden correcto y en el momento oportuno.

Eidos ha afrontado un reto realmente difícil al hacerse con la licencia de los Juegos Olímpicos, y es que, aunque no abundan los títulos de este género, lo cierto es que todos ofrecen posibilidades parecidas y todos se suelen basar en el mismo sistema de juego. Además, Konami ha sido la gran dominadora de las Olimpiadas desde los tiempos del Spectrum gracias a sus siempre divertidos *International Track & Field*. Conseguir superar a Konami y, lo que es más importante, innovar en este limitado género, ha sido la apuesta que Eidos se ha atrevido a cubrir, y a tenor de lo visto, no ha sido, ni mucho menos, un farol.

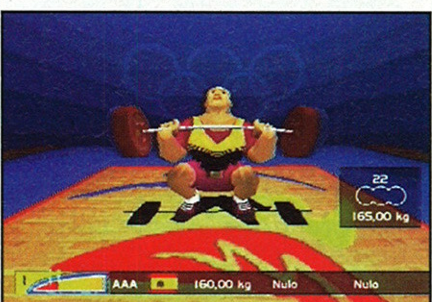
LO MÁS DIFÍCIL ERA CONSEGUIR alargar la vida a un estilo de juego que, por su propio planteamiento, se queda corto. Doce pruebas olímpicas, que por alguna extraña razón es lo habitual, no dan para mucho y en cuanto conseguimos encontrar el intríngulis de cada una, el único es reto es ver si podemos aporrear botones más deprisa. Una vez que hemos pulverizado todos los récords, sólo nos quedan las partidas multijugador. Pues bien, Eidos ha conseguido mantener la fórmula habitual de todos los juegos de Olimpiadas y, al mismo tiempo, ha ideado un modo para un sólo jugador que resulta largo, divertido y muy, muy innovador: el Modo Olímpico. Esta modalidad consiste en entrenar a cada uno de los 12 atletas hasta lograr su clasificación para Sidney 2000. Este original modo de juego aporta un aliciente para el jugador individual que ningún otro juego Olímpico nos ha ofrecido nunca. Además, nuestros atletas entrenados pueden enfrentarse a los de otro jugador en el modo Campeonato.

El control en la prueba de tiro olímpico no está del todo conseguido y puede hacerse muy difícil.

Las repeticiones son los momentos más espectaculares, ya que además cambian de enfoque en cada ocasión.

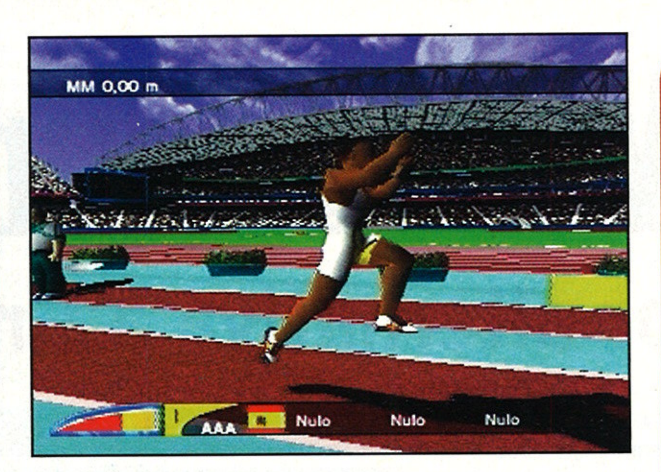




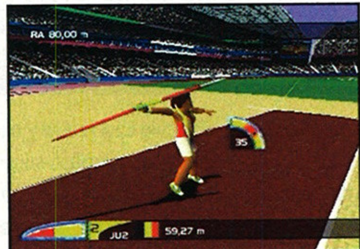


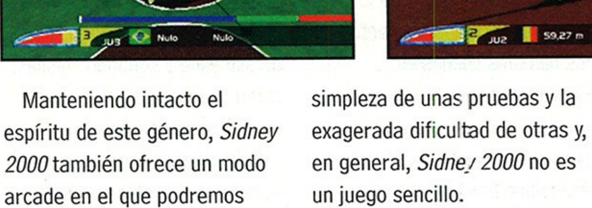


Sidney 2000 permite la participación de hasta ocho jugadores en el Modo Arcade, con la ventaja de que podremos elegir a nuestro equipo entre cualquiera de los 32 países disponibles.









Manteniendo intacto el espíritu de este género, *Sidney 2000* también ofrece un modo arcade en el que podremos competir en cada prueba, eligiendo su orden libremente. Se completa la oferta con un modo entrenamiento que nos ayudará a aprender las peculiaridades de cada prueba. Y es que, aunque la mecánica de *Sidney 2000* es como la de un *Track & Field*, es decir aporrear botones y pulsar, por ejemplo, el salto en el momento oportuno, también combina pruebas donde lo que cuentan son los reflejos, la coordinación, el pulso, o todo a la vez. Lo cierto es que se nota un cierto desequilibrio entre la simpleza de unas pruebas y la exagerada dificultad de otras y, en general, *Sidney 2000* no es un juego sencillo.

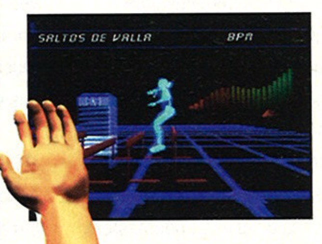
EN LO REFERENTE A ASPECTOS TÉCNICOS, no resulta visualmente tan brillante como *Track & Field 2*, aunque las animaciones de los atletas roza la perfección. Los movimientos son suaves y el control preciso. Algunas pruebas, como los 100 metros, quedan un poco descafeinadas por un enfoque de cámara muy lejano. Por suerte, las repeticiones se encargan de aportar la espectacularidad.

En el tema sonido no nos podemos quejar. Las melodías no son nada del otro mundo, pero la competición está amenizadas por los habituales comentaristas de TVE, que no lo hacen nada mal. A veces los comentarios se desfasan un poco, aunque en general son bastante correctos.

Para resumir, sólo deciros que es el juego de olimpiadas más completo, que su modo Olímpico es muy divertido y que mantiene la jugabilidad característica de este género. *Sidney 2000* no defraudará a los seguidores de los arcades de aporrear botones, y no nos negaréis que jugar en casa las Olimpiadas, al mismo tiempo que se celebran las reales, tiene su encanto.

El trabajo duro es la clave del éxito

El Modo Olímpico permite entrenar a 12 atletas para aumentar sus aptitudes y conseguir que vayan ganando campeonatos menores hasta lograr clasificarse para las Olimpiadas. Las sesiones de entrenamiento, específicas para cada deporte, tienen una mecánica similar a la de las pruebas, con lo que al tiempo que entrenamos a los atletas, también aumentamos nuestra habilidad a la hora de aporrear botones con ritmo.





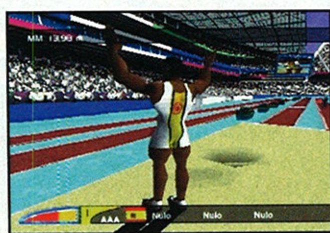


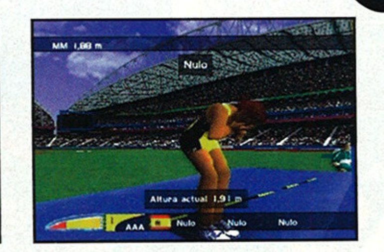


La expresividad de la victoria... o la derrota

Los atletas están muy bien animados, pero no sólo al competir. Cuando logran superar una marca, ganar o batir un récord, todos los deportistas demuestran su alegría de diversas maneras. Ver como un tanque 180 kilos da saltitos de alegría como si fuera Heidi, no tiene desperdicio. Claro que el error y la derrota también tienen sus propias animaciones, aunque éstas son menos divertidas...









SIDNEY 2000
Eidos • Deportivo

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-8**

Calificación: **+ 3 años** — Precio: **7.990 ptas.**

Memory Card (5 bloques) — MultiTap

Gráficos 7 — Sonido 8 — Diversión 8

- El original Modo Olímpico.
- Está traducido y doblado.
- Lo peor, con mucho, son los largos y continuos periodos de carga.

8

Por sus originales modos de juego y sus posibilidades multijugador es el más completo juego de olimpiadas, aunque no resulta tan espectacular como *T&F2*.

Toca World Touring Car

La mejor alternativa a Gran Turismo

Codemasters nos presenta un nuevo juego de velocidad que se destapa como uno de los títulos fuertes del año. Tiene las virtudes necesarias para triunfar, y el aval de una compañía que garantiza calidad.

Con *Colin McRae 2* Codemasters ha demostrado que es una de las compañías que mejor sabe trasladar a PlayStation la emoción de los deportes de motor, equilibrando con asombrosa exactitud la calidad gráfica, la jugabilidad y la diversión. De entre sus muchos aciertos, Codemasters ha sabido escoger las competiciones más atractivas y espectaculares, consiguiendo que sus series *Colin McRae* y *Toca* se conviertan en unos de los juegos de velocidad más vendidos y aclamados de PlayStation. Con estos antecedentes una secuela de *Toca* se hacía prácticamente imprescindible y, por suerte para todos los amantes de la velocidad, es una secuela con un montón de novedades y mucha, mucha experiencia a sus espaldas.

QUIZÁ LA NOVEDAD MÁS ATRACTIVA es la internacionalización de la licencia Toca que ha permitido que el juego presente circuitos de los cinco continentes, y no sólo ingleses. Gracias a ello podremos recorrer 23 de las circuitos más famosos y atractivos de América, Asia o Europa sin que falten las emblemáticas pistas de Laguna Seca, el circuito de Catalunya, Monza o Suzuka. Y si ha aumentado la cifra de circuitos, lo mismo ocurre con la de los vehículos, ya que podemos encontrar más de 40 modelos diferentes de fabricantes de todo el mundo como Audi, Bentley, Ford, Toyota, Volvo o Renault. Todos los modelos, al igual que los circuitos, han sido recreados con asombrosa minuciosidad, lo que nos va a permitir disfrutar de unos vehículo casi reales y que alcanzan, e incluso superan, la calidad de *Gran Turismo 2*. Además, el comportamiento de los distintos coches es sumamente real, lo que exige un alto nivel de conducción, pero sin convertirse del todo imposible. Es el *Toca* más jugable de la serie, y también el más realista.

Aunque impresiona la construcción gráfica de los vehículos, lo más atractivo de *TocaWTC* es la perfecta recreación de los daños que sufren los coches. Veremos como nuestro parachoques va arrastrando y soltando chispas, como vuela por los aires el capó o como perdemos los retrovisores al tiempo que la carrocería se deforma y en la dirección empezamos a notar los estragos causados por los choques. Y es que en carrera con 12 vehículos ansiosos por ganar lo difícil es terminar con



Al entrar en boxes podremos elegir el tipo de ruedas, y también qué averías queremos reparar. Eso sí, habrá que tener en cuenta el tiempo que perderemos.



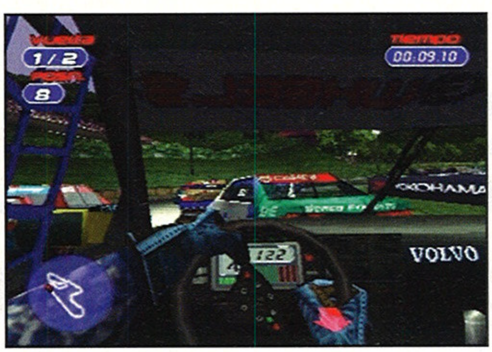




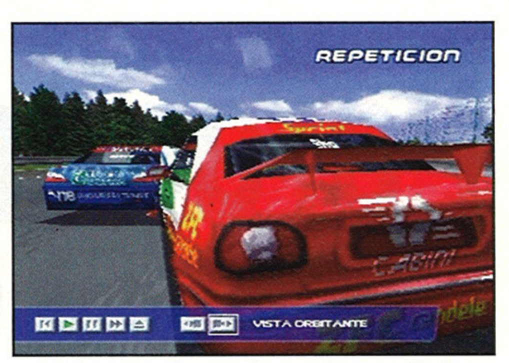
Podremos configurar nuestro vehículo al detalle optando por modificar la suspensión, transmisión o la relación de marchas para lograr la combinación que mejor se adapte al circuito.



Aunque ha perdido algunos detalles gráficos, como los reflejos de las luces en el asfalto mojado, la calidad general es muy superior.



De entre su elevado número de vistas destaca la del salpicadero, que además de muy espectacular, resulta muy jugable.



Durante las espectaculares repeticiones podremos cambiar la cámara a nuestro antojo y guardar la secuencia en la tarjeta.

la pintura intacta... Mención aparte merece la recreación de las distintas condiciones climatológicas y los efectos de luz de los faros. Por desgracia, el juego ha perdido algunos detalles, como los reflejos en la carrocería, aunque el resto de sus virtudes técnicas palian, y de qué manera, esta deficiencia. Lo único que no nos ha convencido es la sensación de velocidad, ya que casi parece lo mismo ir a 100 que a 200.

En cualquier caso, su divertido sistema de campeonatos, su brillante apartado sonoro, con voces de boxes incluidas; sus muchos circuitos y vehículos, su divertido modo para cuatro jugadores y, sobre todo, las espectacularidad y ritmo de las carreras, hacen de este *Toca World Touring Car* la más sólida alternativa frente al todopoderoso *Gran Turismo 2*. Y es que pocas competiciones de superturismos os depararán tan diversión y, sobre todo, tanta emoción. Que lo disfrutéis.

Si queréis disfrutar de una competición de turismos de ritmo trepidante, desarrollo espectacular y soberbia calidad técnica, no podéis dejar escapar la oportunidad probar este *Toca WTC*.



Por supuesto, también habrá carreras nocturnas donde es de destacar la calidad de los efectos de luz procedentes de los faros de los vehículos.



El juego presenta más de 40 coches, entre los que también podremos encontrar modelos normales.



El modo para cuatro jugadores es muy divertido, aunque pierde bastante calidad gráfica y velocidad.

Destrozos

No es raro verse involucrado en accidentes multitudinarios donde saltan piezas, los coches se deforman, se dañan los motores o hasta salen ardiendo. Es más, después de uno de estos choques podemos ver como el capó sale volando de repente o como perdemos el parachoques que luego queda en el asfalto para el resto de la carrera.







Como convertirse en un auténtico profesional del volante





Nuestro primer objetivo será fichar por una buena escudería, para lo que habrá que superar un examen que demuestre nuestras capacidades. Después, a lo largo del campeonato deberemos cumplir los objetivos del equipo como alcanzar podio un número concreto de veces, o conseguir quedar por delante de los vehículos de otra escudería. Al concluir el campeonato obtendremos nuevos vehículos y circuitos.



TOCA WORLD TOURING CAR
Codemasters • Velocidad

Idioma: **castellano** Jugadores: **1-4**

Calificación: **+3 años** Precio: **7.490 ptas.**

M. Card (1 bloq) · Volante · Multitap

Gráficos 10 · Sonido 9 · Diversión 9

- Excelente jugabilidad, gran calidad gráfica, el doblaje, la duración...
- La sensación de velocidad: casi parece igual ir a 150 que a 200.

10

En muchos aspectos supera a *Colin McRae 2* convirtiéndose en uno de los juegos de coches más recomendables del momento. Una auténtica gozada.

Parasite Eve 2

Criaturas genéticamente alteradas

El establecimiento de Square en Europa nos está permitiendo disfrutar de juegos que difícilmente hubieran llegado de otro modo a nuestro país. Esta secuela de *Parasite Eve* es un nuevo ejemplo de que la compañía nipona saber hacer algo más que *Final Fantasy*.

Square ya hizo un primer acercamiento al oscuro mundo de los seres mutados y las células alteradas con su primer *Parasite Eve*, que más que un Survival Horror era un juego de rol puro y duro, con peleas por turnos y un aire muy japonés pese a que la trama se desarrollaba en pleno corazón de Manhattan.

Aquel título no llegó a pasar jamás la frontera, pero el establecimiento de Square en Europa va a permitir que sí podamos disfrutar en España de su segunda parte, una continuación que adquiere un planteamiento mucho más *Resident Evil*, y que toma prestadas algunas de las mejores ideas del género, sin dejar por ello de incluir otras de cosecha propia.

Aya Brea es nuestra protagonista, una agente del FBI que cuenta con poderes paranormales y que debe investigar una extraña crisis. La situación es muy delicada, la ciudad de Los Ángeles ha sido invadida por una extraña horda de seres mutantes, que están diezmando las fuerzas de élite policiales. Estos engendros reciben el nombre de NMC, siglas que definen a unas horribles criaturas neomitocondriales. Nuestra chica, con sus poderes especiales, sus armas y su gran valor, es la única esperanza de frenar esta horrible plaga. Este es el arranque de esta espectacular aventura que consta de 14 misiones a lo largo y ancho del Medio Oeste Americano.

EL PLANTEAMIENTO DEL JUEGO es muy similar al de cualquier otra aventura de acción. Es decir, nos moveremos sobre escenarios prerenderizados con un sistema de cámaras prefijadas, muy similar al utilizado por Capcom en *Dino Crisis*. Por supuesto, contaremos con un completo mapa, el menú de inventario, y nos las tendremos que ver con algún que otro puzzle de dificultad moderada.

El sistema de salvar partida se ha resuelto con cabinas telefónicas colocadas estratégicamente en el mapeado. Sin embargo, como ya hemos dicho, *Parasite Eve 2* también aporta elementos nuevos al género. Así, nos ha parecido una gran idea colocar cajas de munición ilimitada en determinados puntos, a los que podemos volver cuando queramos para recargar algunas armas. Se acabó eso de andar por ahí ahorrando munición. Otra importante innovación es el sistema de combate, ya que podremos acabar con los bichos mutantes (que no son zombies) combinando dos tipos diferentes de habilidad. Por un lado, contamos con el armamento tradicional, como lanzagranadas, pistola, magnum, o rifle de asalto, y

La galería de tiro es una visita casi obligada, para aprender a sobrevivir.



Este es el repugnante aspecto que presentan algunos de los enemigos. Además, las cámaras siempre buscan un encuadre inquietante para que se nos encoja el corazón.



Menudo inventario

Aya Brea dispone de un buen montón de posibilidades a su alcance, a través de este completísimo inventario, para dar buena cuenta de las criaturas a las que se debe enfrentar. De la elección correcta de tu equipo dependerá tu vida.







Los escenarios muestran un nivel de detalle asombroso y una resolución muy alta, como en este paraje del desierto de Mojave, en el estado de Nevada.





No te fíes ni de tu sombra...



En el mundo de *Parasite Eve 2* no debes dejarte guiar por las apariencias, ya que los seres que han sido mutados por las mitocondrias pueden adoptar cierta apariencia humana. Como podéis ver en esta espectacular mutación, las escenas cinemáticas tienen una calidad asombrosa y están intercaladas magistralmente en el desarrollo del juego.

por otro lado podemos hacer uso de ciertos poderes parasitarios de ataque y autocuración, totalmente novedosos en el género. Así, cada vez que acabemos con los enemigos, acumularemos puntos de experiencia en combate, dinero en forma de puntos BP con los que después podrás comprar más y mejor armamento, y nivel de MP que nos permite tener suficiente energía para lanzar nuestros extraños poderes. Además, algunos escenarios contienen elementos con los que se pueden interactuar en el transcurso de los combates.

EN EL ASPECTO TÉCNICO llama la atención la gran calidad de los reflejos, efectos de luz y escenas cinemáticas. Además, se ha hecho un esfuerzo especial para asombrarnos con algunas CGs generadas en tiempo real, que quedan integradas en el propio desarrollo del juego. Sin embargo, es una lástima la inexplicable omisión de todas las voces del juego, a las que ya estamos acostumbrados desde el primer *Resident Evil*. Pese a que el juego tiene subtítulos en castellano, la ausencia de voces le resta algo de espectacularidad. Y es una pena, porque la ambientación es de las que pone los pelos de punta. La duración del título tampoco es demasiado larga, y se echa en falta algo más de garra en la trama.

En cualquier caso, Square nos ha demostrado que en los Survival Horror también saben hacer las cosas bien. *Parasite Eve 2* es juego con cierta frescura, originalidad, y una elevada calidad gráfica.

Su calidad gráfica, su sobrecogedora ambientación, y sus nuevas y originales opciones de juego, hacen de *Parasite Eve 2* un survival horror al que ningún amante del género podrá resistirse.



Como buen Survival Horror que es, en *Parasite Eve 2* no faltan algunos puzzles. Sin embargo, su dificultad general no es demasiado elevada.









Acumulando puntos BP en los combates, podremos comprar útiles "cacharros" nuevos en la armería.



Aunque no existen voces en el juego, toda la aventura está perfectamente subtitulada a nuestro idioma.



Estos son algunos de tus amigos

Aunque la base de esta aventura es la acción pura y dura, también existen momentos en los que deberás tener alguna que otra "charleta" con tus compañeros del Cuartel General MIST, y ciertos personajes más o menos sospechosos que encontrarás en tu camino. Así, Pierce será tu asistente en las prácticas de tiro, Baldwin es tu jefe directo del que recibirás todos los objetivos a cumplir, el fornido Rupert te ayudará a lo largo de toda la aventura y por supuesto, también esta Eve, aunque esto ultimo será mejor que lo descubráis vosotros mismos. ¡Buena suerte!







PARASITE EVE 2
Survival Horror

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Calificación: **+ 18 años** Precio: **7.990 ptas.**
Memory Card (1 bloq.) Dual Shock

Gráficos 9 Sonido 6 Diversión 8

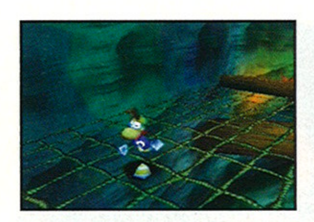
- La gran calidad gráfica, los puntos de munición ilimitada, los poderes...
- No existe ninguna voz en el juego.
- A la trama le falta algo de gancho.

8

Parasite Eve 2 combina las mejores ideas del género, con originales novedades "made in Square". Una opción interesante si buscas una buena aventura.

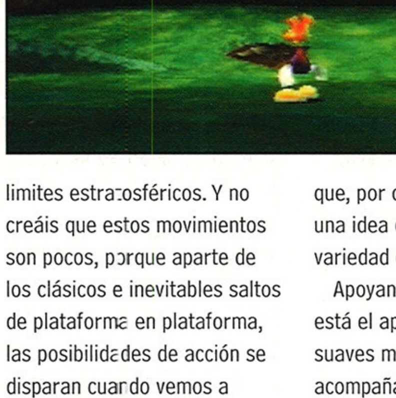
Rayman 2

Un héroe de dibujos animados









Rayman ha regresado a PlayStation para protagonizar una aventura 3D repleta de color, imaginación y fantasía, que seguro que sabe hacerse irresistible para todos los seguidores de las plataformas con magia.

Ya ha llovido bastante desde que este personaje hiciera su debut en nuestra consola con un plataformas 2D. Hoy, casi cinco años después, el simpático Rayman vuelve de nuevo para demostrarnos que también sabe desenvolverse perfectamente en una gran aventura plataformera en tres dimensiones, y que es capaz de medirse sin complejos con los grandes del género. Tanto en diversión como en calidad gráfica y técnica.

LO PRIMERO QUE LLAMA LA ATENCIÓN en esta nueva entrega, es la maravillosa imaginación que los diseñadores de Ubi Soft han volcado en este título. El derroche de colorido y fantasía de las diferentes fases es un espectáculo digno de ser contemplado con detenimiento. Nuestro descoyuntado personaje se desenvuelve por estos escenarios con total libertad de movimientos y con una soltura pasmosa, gracias al intuitivo control con el que se le ha dotado.

Realizar la gran cantidad de acciones de las que Rayman dispone es sumamente sencillo, lo que eleva la jugabilidad y diversión hasta límites estratosféricos. Y no creáis que estos movimientos son pocos, porque aparte de los clásicos e inevitables saltos de plataforma en plataforma, las posibilidades de acción se disparan cuando vemos a nuestro hombrecillo de zapatones amarillos nadar, hacer esquí acuático, colgarse de lianas o montar en graciosos vehículos, entre otras muchas cosas. Cosas que, por cierto, también dan una idea de la enorme variedad del juego.

Apoyando estas virtudes está el apartado sonoro. Las suaves melodías de *Rayman 2* acompañan a la perfección las idas y venidas de todos los habitantes de este fantástico mundo, alcanzando un nivel digno de una gran aventura como ésta. Para redondear todo el cotarro, se ha realizado



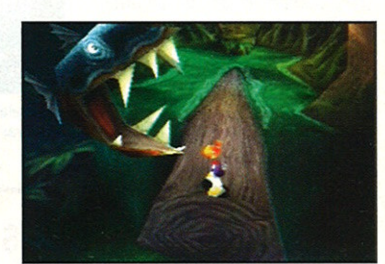
Todas las voces del juego están dobladas al castellano y además, apoyadas con subtítulos.



Los efectos de luz y el tratamiento de las texturas tienen una calidad asombrosa.



Desde este original mapa, iremos accediendo a las fases que vayamos desbloqueando.

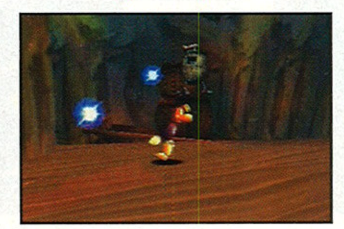


Parece que esta pequeña pirañita no tiene muy buenas intenciones. ¿Te atreves a cruzar el río?



Son mis enemigos, pero no tanto

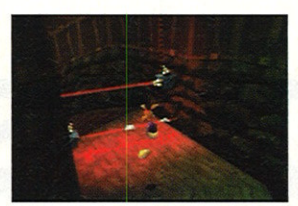


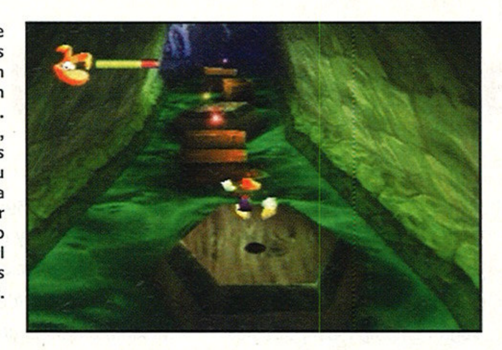


Todos los enemigos tienen un diseño de lo más simpaticón y divertido. Además, acabar con ellos no resulta demasiado problemático, dado que sus movimientos son muy previsibles y sus rutinas de ataque, muy sencillas. Aún así, hay que ir con mucho cuidadito.

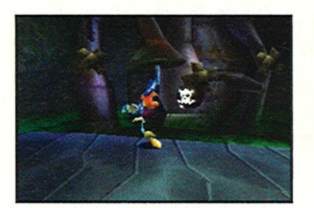








Como era de esperar, los saltos en *Rayman 2* son inevitables. Por suerte, usando las orejas de tu personaje a modo de rotor de helicóptero te será fácil superar zonas complicadas.

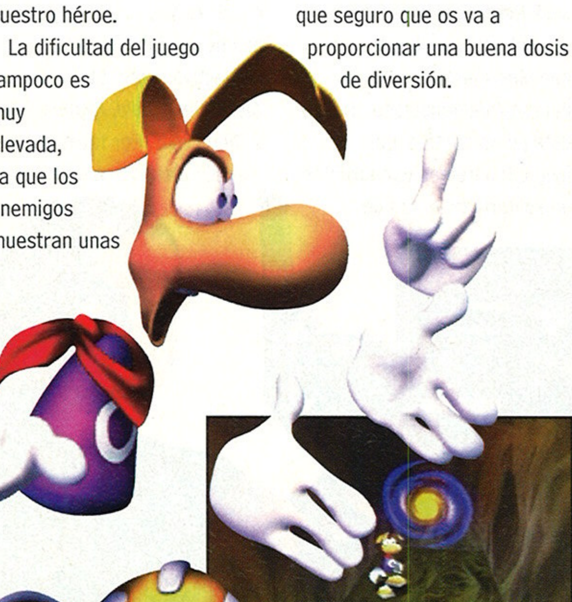


un fenomenal doblaje al castellano de todas las voces, acompañadas de sus correspondientes subtítulos.

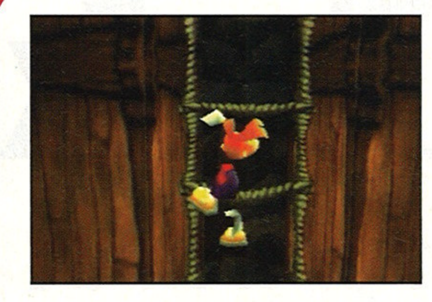
SI SE LE PUEDE PONER ALGÚN PERO a *Rayman 2* es que el juego de cámaras, que se realiza con los botones L y R, no está disponible cuando más se necesita, con los consiguientes problemas para controlar a nuestro héroe.

La dificultad del juego tampoco es muy elevada, ya que los enemigos muestran unas rutinas de ataque bastante sencillas, y la dif cultad principal se basa, solamente, en la búsqueda ce los "lums" necesarios para que el rey de los diminutos te ɔermita pasar a la siguiente fase.

A pesar de estos más que perdonables "defectillos", estamos ante un título de mucha altura, que se mete por derecho propio entre los pesos pesados de los plataformas, y que seguro que os va a proporcionar una buena dosis de diversión.

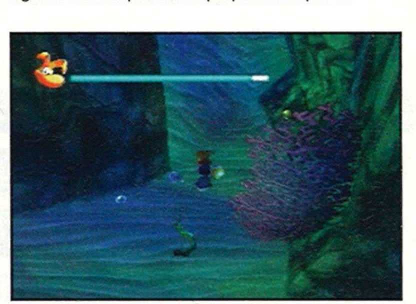


¡Mira lo que sé hacer!



Uno de los grandes alicientes de este fenomenal juego es la gran cantidad de posibilidades de acción de nuestro orejudo personaje. Con un control de lo más intuitivo podemos realizar diferentes actividades, a cual más divertida, según requiera el momento. Trepar por lianas y cuerdas, colgarnos de los bordes, hacer esquí acuático, nadar y subirnos en alocados vehículos, son algunas de las experiencias que podremos probar.





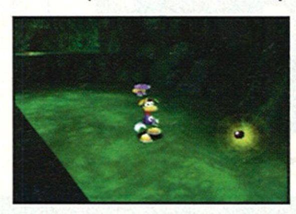
Si el mundo de Rayman entra por los ojos por el derroche de fantasía puesto en su diseño, esperad a jugar y a disfrutar de sus variadas y originales situaciones, que en muchos casos rozan lo hilarante.

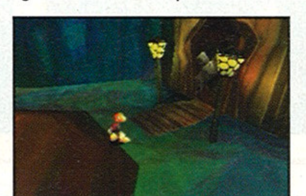


Rompe estas jaulas para liberar a las criaturas que los malvados piratas tienen encerradas. ¡Te lo agradecerán!



Podremos entrar en diversas fases de bonus como ésta, en que debemos echar una carrera contra el hada Ly.









Estas cuchillas intentarán convertirnos en filetes de Rayman. Observar con detalle su movimiento puede ser nuestra salvación.



Chase The Express

Pánico en el tren de alta velocidad

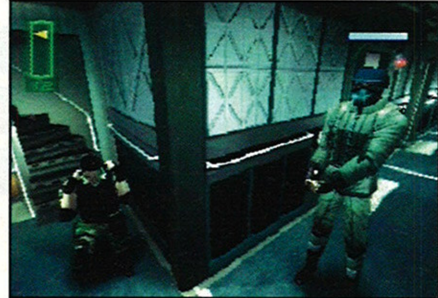
Con *Chase The Express* Sony nos ofrece esta nueva aventura de acción que funde en una única historia los principales elementos de los títulos más emblemáticos del género.

De los incontables juegos que hemos visto hasta la fecha en PlayStation, pocos han estado tan influidos por el cine de acción más reciente y por algunas obras maestras jugables como este *Chase The Express*. No es que sea ni una virtud ni un defecto, pero es un aspecto del juego de Sugar Rockets (los creadores de la saga *Jumping Flash*) que nos ha llamado poderosamente la atención.

COMO EN LAS MEJORES PELÍCULAS DE ACCIÓN, *Chase The Express* toma como punto de partida una situación límite que pone en jaque a buena parte del mundo. Esta situación no es otra que el secuestro del Siega Azul, un tren de alta velocidad que se dirige al corazón de Francia con un embajador de la OTAN y unas cuantas cabezas nucleares en su interior. Como era de esperar, los secuestradores han acabado con casi todo el equipo de seguridad, salvo con Jack Morton, el personaje que controlamos, y algunos miembros de la escolta personal del embajador. Desde este punto hasta el final del juego, tendremos que afrontar en solitario todo tipo de situaciones arriesgadas, tiroteos, puzzles y retos a nuestra inteligencia ... ¿no os suena un poco a Alerta Máxima o Jungla de Cristal?

Aparte de esta influencia cinematográfica, *Chase The Express* bebe de numerosos juegos y presenta ciertos clichés establecidos por títulos que se han ganado a pulso la condición de obra maestra. Para empezar, el control, el sistema de juego o los menús se asemejan enormemente a los de cualquier *Resident Evil*, así como la respuesta del mando a nuestras acciones y el tipo de puzzles que nos encontramos a lo largo de los dos CD´s que componen la aventura. Otros detalles, como la existencia de un aparato de comunicaciones, el atuendo del protagonista o el sistema de cámaras dinámicas y estáticas, nos han traído a la cabeza, respectivamente, títulos como *Metal Gear Solid*, *Syphon Filter* y *Dino Crisis*. Por todas estas similitudes, quien haya



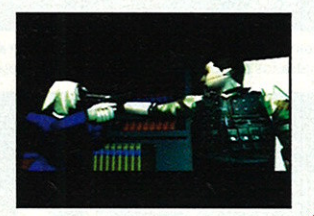


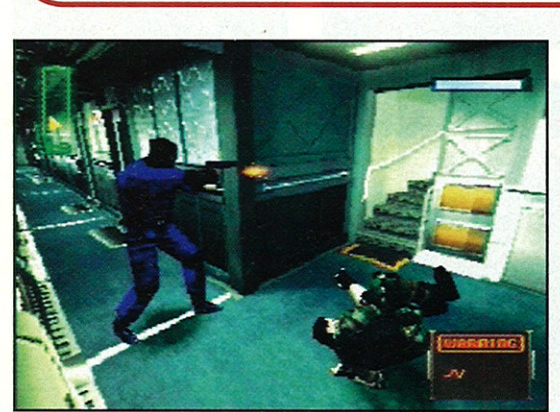
Parecidos más que razonables...

Chase The Express puede verse como una copia descarada de las mejores aventuras de acción o como una recopilación de los mejores momentos y puzzles de este género. Por eso no os resultará extraño encontraros con puzzles idénticos a los de *Dino Crisis* (izquierda), situaciones calcadas a las de Metal Gear (derecha) e incluso un "Codec" (centro).









Cuando nos encontramos ante un terrorista, podemos hacer uso de nuestros puños y armas, o incluso esquivar sus disparos.



Como sucediera en *Resident Evil*, a lo largo del juego podremos utilizar unos contenedores especiales para almacenar objetos.

Los líderes de la banda organizada

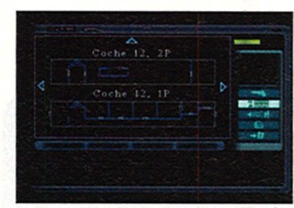
Como sucede en este género, cada poco tiempo nos tendremos que ver la cara con algunos enemigos más duros de roer de lo normal. Frente a estos terroristas tendremos que utilizar nuestro armamento más pesado, ya que ellos no dudarán en utilizar ballestas, lanzallamas o pistolas de rayos láser. Estos duelos aportan variedad al desarrollo del juego.



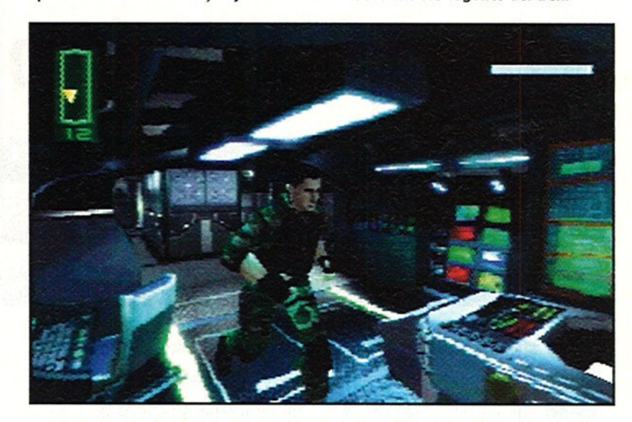




Para resolver los puzzles tendremos que utilizar ordenadores, tarjetas...



El mapa es un tanto peculiar, ya que disecciona los vagones del tren.



tenido contacto con todos estos títulos no tendrá demasiados problemas para resolver la inmensa mayoría de las situaciones que nos aguardan a lo largo de la aventura, ya que muchas de ellas están inspiradas en los grandes del género. No obstante, el marco en el que se desarrolla el juego, es decir, un tren secuestrado, también deja lugar a la innovación y a la sorpresa, ya que a menudo tendremos que recorrer los tejados de los vagones y evitar sus curiosos, y no menos futuristas, sistemas de seguridad.

PESE A QUE A NIVEL TÉCNICO no alcanza la calidad de ninguno de los juegos mencionados hasta ahora, principalmente por las modestas animaciones, no está de más destacar que *Chase The Express* pone en pantalla unos personajes realmente grandes en unos entornos poligonales altamente detallados. Del mismo modo, no menos sobresaliente nos parece la fabulosa traducción y el notable doblaje, que probablemente es uno de los mejores que hemos visto en los últimos meses. Por lo demás, sólo los tiempos de carga consiguen oscurecer realmente el apartado técnico, ya que son frecuentes y en ocasiones bastante largos.

Pese a este "problemilla", *Chase The Express* es un título que, sin llegar a las cotas de calidad de las grandes aventuras de acción, sabe divertir, se deja jugar y proporcionará grandes momentos a quienes no hayan tenido demasiado contacto con el género.



Algunas puertas cerradas nos permitirán ver el interior de la habitación por una pequeña ranura. Es, sin duda alguna, un detalle muy original que nos ha permitido comprobar que los héroes también son un poco cotillas...

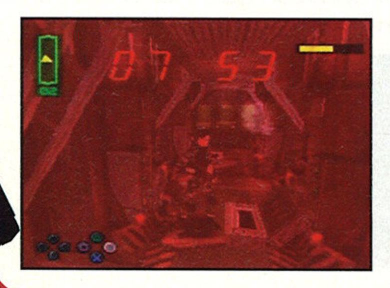
Pese a algunas pequeñas deficiencias técnicas, el juego presenta un espectacular acabado gráfico que redondea una gran ambientación.

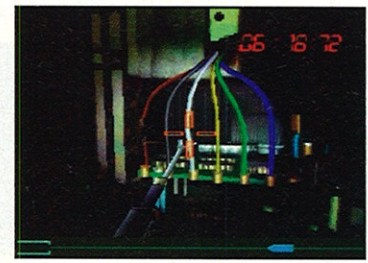






Viviendo al límite de lo imposible





Pese a que *Chase The Express* guarda numerosos parecidos con otras aventuras de acción, lo cierto es que también cuenta con una ambientación propia de auténtico lujo, así como con un apasionante catálogo de situaciones límite. Por poner sólo un ejemplo, nos veremos obligados a desactivar tres bombas nucleares cortando cables de colores con unos alicates. ¡¡¡Igualito que en las películas!!!



CHASE THE EXPRESS
Sony • Aventura de Acción

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**

Calificación: **+ 18 años** Precio: **6.990 ptas.**

Memory Card (1 bloq.) — Dual Shock

Gráficos **8** Sonido **7** Diversión **7**

- El fabuloso doblaje y la traducción.
- La "peliculera" ambientación.

- Las animaciones y las cargas.
- Puede parecer un plagio descarado.

7

Pese a no ser excesivamente original, *Chase The Express* encandilará a los amantes de las aventuras de acción, siempre y cuando no sean muy exigentes.

Front Mission 3

O cuando el rol se viste de estrategia

Aunque en España no hemos podido disfrutar hasta el momento de los juegos de estrategia de Square, los padres de la serie *Final Fantasy* tienen tanto dominio en este género como en el de los juegos de rol.

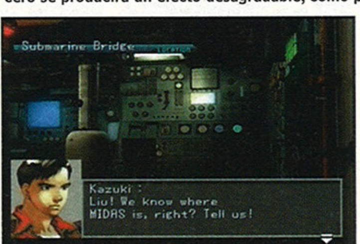
Estamos ante un juego tan original y divertido que es difícil saber por donde empezar a hablar de él. Lo ideal sería enmarcarlo dentro de un género, pero hasta eso puede resultar complicado, ya que aunque a primera vista *Front Mission 3* parece un juego de estrategia bélica, lo cierto es que su complejo argumento, en el que se entrecruzan distintas historias, casi lo acercan más a lo que sería un RPG de tablero en la línea *Vandal Hearts II*. Eso sí, Square, lejos de limitarse a repetir la fórmula utilizada en el género, se ha atrevido con este título a explorar nuevas posibilidades.

Para empezar, el típico escenario medieval se ha convertido en un mundo futurista, a medio camino entre Animes como Macross y películas como Blade Runner. La acción se desarrolla en el año 2112, en una tierra plagada de gigantescas corporaciones industriales que hacen sus negocios utilizando Internet, y en la que el uso de los robots gigantes (wanzers) se ha generalizado. En este escenario asumimos el papel de Kazuki Takemura, un joven piloto de wanzers que acaba involucrado en una siniestra conspiración militar para hacerse con una bomba. Nuestra tarea es ayudarle a destruir la bomba, para lo que debemos guiarle a él y a sus amigos por más de 50 misiones, enfrentándonos a un montón de adversarios y peligros, y teniendo ocasión de pilotar todo tipo de wanzers.

LA ESTRUCTURA DE *FRONT MISSION 3* es la típica de los RPG de tablero, ya que presenta una serie de batallas en las que debemos desplegar a nuestras tropas para que combatan sobre un terreno cuadriculado, "a lo wargame". Estas batallas, por las que nos desplazamos mediante unos menús de opciones, están entrelazadas mediante una historia. No obstante, también incorpora elementos claramente innovadores que lo diferencian del resto de juegos de su género. Entre ellos, destacar su "sistema de Navegación por Internet", los Action Points y las habilidades especiales, que nos dan ocasión de hacer cosas entre batallas, y agilizan bastante el ritmo de juego. Esta agilización, además, se ve reforzada por el diseño de los escenarios, mucho más pequeños que los de *Vandal Hearts II*, en los que los ataques comienzan desde el primer turno. Eso sí, no dejéis engañar, ya que una cosa es que sea rápido, y otra es que se termine rápido. Yendo deprisa, o lo que es lo mismo, centrándonos sólo en las peleas, podemos terminar



Los puntos de vida de los wanzers se reparten entre varios aspectos. Si cualquiera de ellos llega a cero se producirá un efecto desagradable, como pérdidas armamento o incluso destrucción.







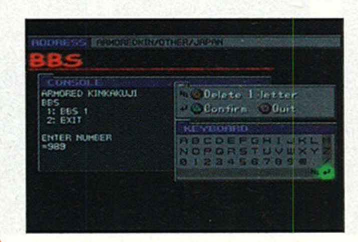
La escenografía puede cubrirnos o obstaculizar nuestra visión. En éste último caso, destrúyela.



En Internet podemos comprar piezas para mejorar nuestros robots.

La gran novedad: Internet

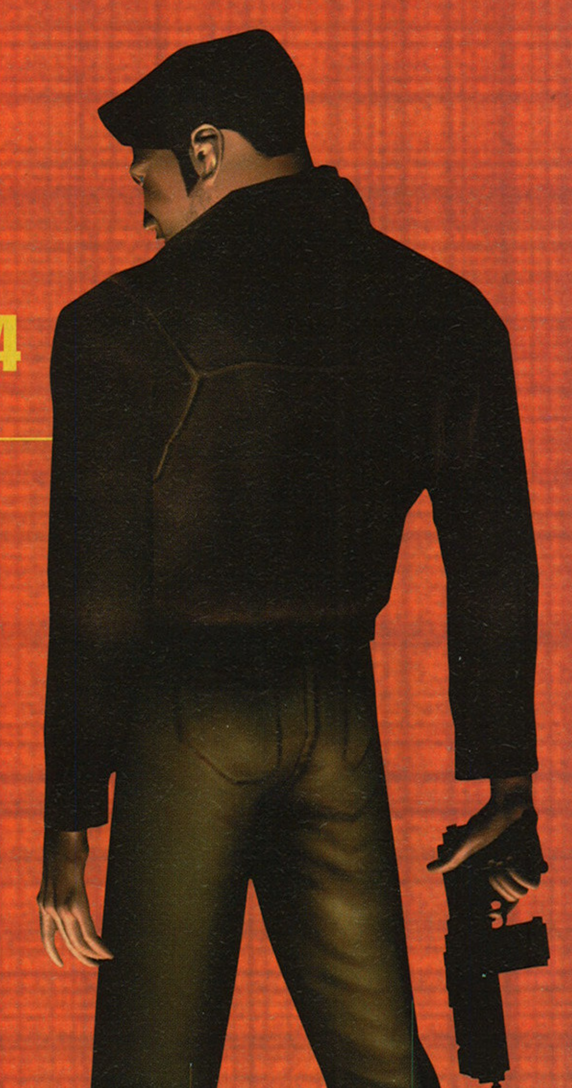
No, no es que *FM3* tenga opción para juego por Internet ni nada parecido. Lo que pasa es que tiene una red interna ficticia, que emula a la real. Así, podemos navegar por sus páginas web para obtener información sobre organismos o personas, mandar correos a nuestros amigos, o incluso comprar recambios para nuestros robots. De hecho, esta sección es tan grande y completa, que casi podríamos hablar de un juego dentro de un juego.





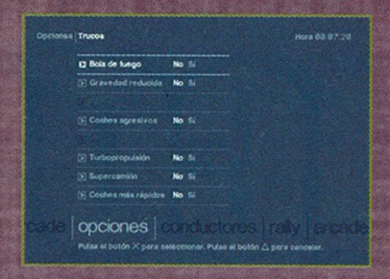


Guías & Trucos



Y trucos para: Syphon Filter 2, Medievil 2, Colin McRae 2, Strider 2, Tomb Raider, Street Fighter EX 2 Plus...

Colin McRae Rally 2.0



A continuación te ofrecemos unos trucos muy jugosos, que a buen seguro, te facilitarán bastante las cosas en este título genial. Todos se activan introduciendo cualquiera de los siguientes nombres en la opción Crear perfil de Conductor, pero algunos de ellos además necesitan confirmarse en la opción Trucos del menú Opciones. Así pues, si ves que no funciona el trucos que has seleccionado, ve a esta pantalla para activarlo.

- **Todos los circuitos:** HELLOCLEVELAND
- **Todos los coches:** ONECAREFULOWNER
- **Lancer Road:** OFFROAD
- **Sierra Cosworth:** JIMMYSCAR
- **Ford Puma:** COOLESTCAR
- **Mini Cooper:** JOBINITALY
- **Disparar Bolas de Fuego** usando el freno de mano: (sólo funciona en el modo arcade): GREATBALLSOF






Street Fighter EX 2 PLUS

Los trucos que te ofrecemos a continuación se activan seleccionando en el menú principal las opciones que se indican, y pulsando select en cada una un número determinado de veces.

- **Desbloquear los Bonus Games:** Bonus, Select (5 veces), Option, Select (3 veces), Versus, Select (1 vez) y Director, Select (2 veces) .
- **Desbloquear todos los personajes:** Bonus, Select (X2), Director, Select (X4), Practice, Select y Arcade, Select (x4).
- **Desbloquear el juego Bonus Vs Bison:** Bonus, Select (X13), Director, Select (x4), Bonus, y Select (X13).



Medievil 2



- **El truco definitivo:**

Si has tenido o tienes problemas con este genial juego, no te preocupes, este trucazo que ahora te presentamos te sacará de casi cualquier apuro en el que te encuentres. Para activarlo sólo tienes que pausar el juego pulsando **START** y luego introducir la siguiente secuencia de botones, mientras mantienes presionado el botón **L2**:

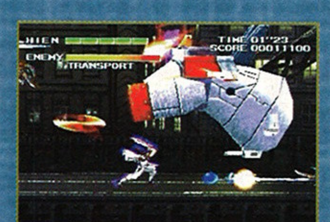

↓, →, ●, ←, ←, ▲, →, ●, ←, ←.

En la parte inferior de la pantalla aparecerá la palabra TRUCOS , lo que te garantiza ventajas tan jugosas como terminar un nivel cuando tú lo desees, convertirte en invencible, conseguir todas las habilidades, desbloquear todos los niveles, aumentar tu salud... También podrás hacerte con todas las armas, seleccionar el tamaño de tu cabeza y cambiar de cámara.

Strider 2

- **Cómo controlar a Strider Hien:**

En *Strider 2* es posible controlar a Hien, el ninja rival del protagonista del juego. Para ello debes superar la quinta misión en cualquier nivel de dificultad, y salvar la partida al completar el juego. Después, al iniciar una nueva partida, podrás escoger entre dos modos de juego distintos: Strider Mode y Hien Mode. Parece fácil, ¿o no?



Tomb Raider

Antes de nada, agradecer a Paulino y Samuel Rodríguez su ayuda por facilitarnos estos trucos. Para introducirlos, debes acudir a la pantalla de inventario, e introducir la combinación correspondiente. ¡Qué lo disfrutes!

- **Saltarse niveles:** L2, R2, ▲, L1, L1, ●, R2, L2
- **Armas al Máximo:** L1, ▲, L2, R2, R2, L2, ●, L1.

- **Choques con rebote** (sólo funciona en las contrareloj y en las etapas individuales de rally): RUBBERTREES
- **Supercamión** (éste truco sólo funciona en las contrareloj y en las etapas individuales de rally): EASYROLLER
- **Gravedad reducida** (sólo funciona en las contrareloj y en las etapas individuales de rally): MOONLANDER
- **Coches agresivos** (sólo funciona en el modo arcade): NEURALNIGHTMARE
- **Turbopropulsión** (éste truco sólo funciona en las contrareloj y en las etapas individuales de rally): ROCKETFUEL
- **Coches más rápidos** (sólo funciona en las contrareloj y en las etapas individuales de rally): PRUNEJUICE

Syphon Filter 2

• Más difícil todavía





Si eres de esos a los que cualquier juego le parece facilón estarás contento de saber que hay una manera muy sencilla de conseguir que este juego, ya de por sí bastante difícil, se convierta en el no va más de la dificultad. Para conseguirlo, basta con que en la pantalla del título presiones simultáneamente:

↑ + SELECT + L1 + R2 + ■ + ● + ✖.

La imagen saltará directamente al juego y verás la confirmación en la parte inferior de la pantalla. Además, a medida que avances, accederás a imágenes de vídeo secretas que podrás ver desde el menú de opciones.

• Avanzar:

Si por el contrario eres de los que te atascas con facilidad no te preocupes, que también hay un truco para ti. Si quieres saltar de nivel cuando lo desees pausa el juego, ilumina la palabra MAP y pulsa:

➔ + L2 + R2 + ● + ■ + ✖ (simultáneamente).

Cuando accedas al menú de opciones verás que ha aparecido una nueva "Cheats". Entra y podrás pasar de nivel. Por cierto, este truco no funciona si has activado el truco anterior.

LA TIENDA DE SIRIA EN BROKEN SWORD.

Estimados amigos de PlayManía: Necesito que me ayudéis con *Broken Sword*, ya que estoy atascado en Siria. Me encuentro en una tienda con un gato, un señor que sale un instante y un matrimonio americano. ¿Qué he de hacer? Un saludo

José Manuel (Cádiz)

Acaricia al gato y haz sonar el timbre que hay en la parte izquierda del mostrador. Recoge la figurita rota, ensúciala con el tissue, habla con la mujer americana y véndesela a Duane por 50 dólares. Luego vete al club, muéstrale la fotografía a Ultar, y habla con él hasta que acceda a llevarte por 50 $ a la Colina de la Cabeza del Toro.

SALIR DE LA EMBAJADA RUSA EN MISIÓN IMPOSIBLE.

Hola amigos de Playmanía: Me he atascado en *Mission: Impossible*. Estoy en la embajada rusa, he matado a Scorfiel y he envenenado al embajador. ¿Qué hago ahora? ¿Dónde coloco los tubos de gas?

Jaime (Madrid)

Debes utilizar el gadget para fabricar caras y ponerte una máscara con la cara del embajador. Con ella puesta debes colocar los tubos de gas en las salidas de aire. Tienes un par al lado del punto de inicio de la misión (de hecho una está al lado de Sara). Las otras cuatro las encontrarás cerca de la escalera y de la pareja que está cenando.

ACCEDER AL LABORATORIO EN RESIDENT EVIL DIRECTOR´S CUT.

¡Hola! Queridos amigos de PlayManía: Me gustaría que me ayudaseis a seguir avanzando en *Resident Evil Director´s Cut*. Me he enfrentado a la serpiente, pero ya no tengo más habitaciones nuevas a las que pueda pasar. Tengo tres piezas hexagonales y un rubí, que es el ojo de un tigre, pero no sé como usarlas.

Mari (C. Real)

Debes abrir la puerta que da al jardín, y que lleva al laboratorio, para lo cual tienes que colocar cuatro medallones hexagonales en unos huecos que verás en un cuadro del pasillo Norte. Por lo que dices, suponemos que te falta el Medallón del Aire. Para conseguirlo, debes usar el rubí que tienes sobre la estatua del tigre (el otro ojo saldrá más adelante).

CONDUCIR LA MOTO DE NIEVE EN TOMB RAIDER II.

Hola, queridos amigos de PlayManía: Soy una gran admiradora de *Tomb Raider*, y os escribo porque tengo una duda en *Tomb Raider II*. Estoy en el nivel The Tibetan Higlands, y no sé cómo llevar la moto hasta la segunda rampa por la que caen piedras.

Clara (Almería)

Tienes que abrir el camino cerrado con la Drawbridge Key. Para hacerte con esta llave, retrocede hasta la sala en la que vistes el primer derrumbamiento de rocas, bájate de la moto, y desciende por el hueco que verás hasta que llegues al fondo.

ATASCADO EN DRÁCULA RESURRECTION

Hola amigos de PlayManía: Os escribo porque me he quedado atascado en el juego *Drácula Resurrección*. Estoy en el castillo con los siguientes ítems: el anillo del Dragón, un brazo de hierro, una bola de cristal, una especie de ojo azul, un lienzo y un mechero. No sé donde debo colocar éstos objetos, ¿podéis ayudarme?

David (Barcelona)

Coloca el lienzo en la habitación de la bola de cristal, y fíjate en él. Verás a Drácula sosteniendo tres cartas con símbolos zodiacales. Coloca el globo de cristal de nuevo en su sitio y pulsa sobre el espejo de la pared los tres símbolos que has visto en el cuadro. Así abrirás una puerta que lleva a una capilla secreta. El ojo azul colócalo en la biblioteca, en una estantería, y luego ve hacia la escalerilla y súbete a ella para encontrar la carta del conde, y accionar de paso un interruptor. Por último, el anillo del dragón te servirá para calcular las coordenadas que debes introducir en el globo terráqueo de la biblioteca (40, 25), y el brazo metálico para tirar de una argolla que hay en la boca de una gárgola de la anteriormente citada capilla secreta. El mechero, ya no sirve para nada.

LA CONTRASEÑA EN EPITAH SEA

Hola PlayManía: Me llamo Jonathan y me he quedado encallado en el juego *Wild Arms*, en Epitah Sea. He llegado a un lugar en el que tengo que introducir una contraseña, y no sé cuál es. ¿Podéis indicármela? Muchas gracias.

Jonathan (Barcelona)

La contraseña es METAL BIRD.

Jedi Power Battles

La dura labor de un Jedi

Toda saga tiene un comienzo, todo camino tiene un primer paso..., y todo "jugón" tiene un "talón de Aquiles". Y para que este juego no se convierta en el tuyo, en PlayManía hemos luchado contra las poderosas fuerzas de la Federación, una y otra vez, hasta que hemos conseguido elaborar esta guía, que esperamos te sea de gran utilidad para no caer en el Lado Oscuro... de los numerosos saltos que este título encierra. Adéntrate, pues, con nosotros en los misterios de la Fuerza, y prepárate para una batalla épica.

ESTOS SON TUS MAESTROS JEDI

PLO KOON





Descendiente de una larga dinastía Jedi, Plo Koon es un kel dor del planeta Dorin. Pilar de fuerza y vigor ha desarrollado órganos extrasensoriales que potencian los poderes de su mente de Jedi hasta niveles poco comunes. Sin embargo, y debido a la atmósfera rica en oxígeno de Coruscant, tiene que protegerse los ojos y las fosas nasales con aparatos especiales.

Facultades: Plo tiene una fuerza extraordinaria pero también una velocidad bastante limitada.

Poderes especiales de Jedi predeterminados (pulsar L2):

- Ataque de fuerza de corto alcance (▲): Ciclón de sable, Plo Koon hace girar su sable rápidamente 360 grados.
- Elemento especial (■): Paquete estimulante, hace que Plo Koon emita una energía dañina para todos aquellos que le tocan.

Movimientos de Jedi especial:

✖▲-✖■■.

Estos movimientos irán aumentando en número a medida que vayas ganando puntos en cada fase.

ADI GALLIA

Adi Gallia nació para la alta diplomacia de Corellian y, por lo tanto, está dotada de un profundo conocimiento del complejo sistema político de la República.

Se trata de una diestra organizadora de espionaje y cuenta con una gran red de contactos e informadores, tiene una intuición infalible y fue la primera en conocer los planes de la Federación Mercantil para iniciar la invasión de Naboo.

Facultades: Adi confía más en la velocidad del rayo que en la fuerza bruta.

Poderes especiales de Jedi predeterminados (pulsar L2):

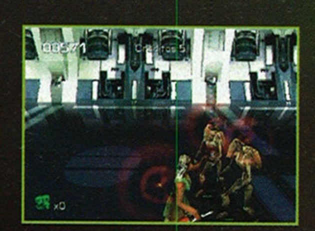
- Ataque de fuerza de corto alcance (▲): Hipnotismo, pone en trance a los enemigos cercanos, que quedan a su merced.
- Elemento especial (■): Escudo de energía, protege a Adi de los ataques cara a cara y a distancia.

Movimientos de Jedi especial:

✖▲-✖■■.

Estos movimientos irán aumentando en número a medida que vayas ganando puntos en cada fase de juego.





MACE WINDU





Miembro senior del Consejo Jedi, Mace Windu es un diplomático eficaz, así como un completo maestro de los estilos de lucha Jedi. Sus facultades Jedi son fruto de años de entrenamiento y en el terreno de la política habla con autoridad y convicción desde el Templo Jedi de Coruscant, en donde a menudo consulta con el sabio Yoda.

Facultades: Mace es tan fuerte con su dominio de la Fuerza como mortífero con su sable láser.

Poderes especiales de Jedi predeterminados (pulsar L2):

- Ataque de fuerza de corto alcance (▲): Escudo de sable, Mace Windu suelta su sable láser, que le rodea y le protege rápidamente.
- Elemento especial (■): Fulminante térmico, estos potentes explosivos desarbolan a los enemigos cuando se lanzan.

Movimientos de Jedi especial:

■■.

Estos movimientos irán aumentando en número, a medida que vayas ganando puntos en cada fase de juego.

QUI-GON JINN

Distinguido y fiel guerrero Jedi, Qui-Gon Jinn aglutina nobleza, fuerza y sabiduría.

Guerrero filósofo, con su propio código ético, Qui-Gon aún no ha sido nombrado para un puesto en el Consejo Jedi, debido a su carácter audaz y testarudo y a su tendencia al riesgo y a la acción. No obstante, está considerado como un venerable Maestro Jedi.

Facultades: Qui-Gon es excelente con los poderes de la Fuerza basados en curación y defensa.

Poderes especiales de Jedi predeterminados (pulsar L2):

- Ataque de fuerza de corto alcance (▲): Onda de choque, Qui-Gon libera el poder de la Fuerza en este ataque de 360 grados.
- Elemento especial (■): Granada de pulso, esta carga explosiva paraliza a los enemigos con una ráfaga eléctrica.

Movimientos de Jedi especial:

▲■-■■ ✖-✖▲✖.

Además, estos movimientos irán aumentando en número, a medida que vayas ganando puntos en cada fase de juego.





OBI-WAN KENOBI





Obi-Wan ha seguido una trayectoria responsable hacia el título de caballero Jedi como padawan del maestro Qui-Gon Jinn. Pero además, también ha recibido los consejos de otros sabios Jedi, por lo que es más prudente y reflexivo que su preceptor. Sopesa con precaución las consecuencias de sus actos y es reacio a transgredir la voluntad del Alto Consejo Jedi.

Facultades: La juventud de Obi-Wan le permite ser el jedi más rápido y ágil.

Poderes especiales de Jedi predeterminados (pulsar L2):

- Ataque de fuerza de corto alcance (▲): Chorro de sable, Obi-Wan se lanza hacia delante, aniquilando a los enemigos a su paso.
- Elemento especial (■): Fulminante térmico, será lanzado en la dirección que esté encarando Obi-Wan, para desgracia de sus enemigos.

Movimientos de Jedi especial:

■■-■■■ -✖✖▲.

Estos movimientos irán aumentando en número, a medida que vayas ganando puntos en cada fase.

CONSEJOS JEDI

Cubrirse y devolver los disparos.

Es esencial que aprendas a devolver los disparos de las armas láser de tus enemigos con tu noble sable de luz. Si dominas esta técnica tendrás ganado el 50 % del juego.

Para realizar una buena devolución que impacte en tu adversario, debes esperar a que el disparo esté cerca de ti para después pulsar rápidamente el botón de cubrirte.

Es también muy importante que aprendas a esperar cubierto mientras tus rivales, sobre todo si son numerosos, te están atacando; y a contraatacar cuando terminen de realizar su serie de ataques (todos tienen una rutina de ataque, apréndela).





Saltos.

Te recomiendo paciencia mi joven padawan; los saltos que tendrás que realizar en tu misión serán los más complicados que te hayas podido encontrar durante tu larga carrera como aprendiz, y pueden llegar a desesperar incluso al más experto y curtido de todos los Jedi.

Siempre que encuentres uno de esos saltos que deben ser medidos al milímetro, acércate con mucho cuidado al borde, colócate en la posición correcta para hacer el salto (tu personaje debe estar mirando en la dirección exacta de la plataforma a la que quieres llegar), avanza hacia el abismo y, justo cuando veas que tu personaje cae, aprieta el botón de salto una vez. Por último, cuando estés en lo más alto de ese primer salto, aprieta el botón por segunda vez y..., voilá.



Avanzar por el escenario.

Camina por el escenario con mucho cuidado mi joven padawan; lo recomendable, es que avances despacio y vayas acabando con los enemigos que te salgan al paso, poco a poco. Si lo haces bien sólo tendrás que enfrentarte a uno o dos adversarios como máximo, pero si avanzas rápido y sin prudencia, te puedes encontrar en situaciones donde deberás hacer frente a todo un ejército de enemigos. ¡Qué la Fuerza te guíe con prudencia, joven aprendiz!



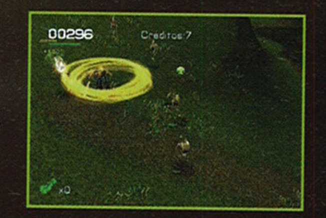
Combinaciones de golpes Jedi.

Ah, mi querido padawan, la juventud y la inexperiencia, hacen de ti un luchador de pocos recursos y de escaso potencial de ataque. Pero, a medida que avances en tu heroica misión, irás adquiriendo más habilidades (en forma de nuevas combinaciones de botones) que harán tus ataque más poderosos. Con estos nuevos movimientos podrás acabar con tus adversarios mucho más rápidamente.



La Fuerza.

La Fuerza es el aliado más poderoso que puedas encontrar. Con su ayuda, podrás realizar acciones sobrehumanas, que sólo están al alcance de los auténticos caballeros Jedi. Aprende a utilizar estos poderosísimos movimientos, sobre todo cuando te veas en una situación apurada, y nada se resistirá a tu voluntad. No pienses, siente. Cada Jedi tiene sus propias habilidades especiales, que debes conocer al dedillo si quieres explotar a tope su potencial combativo. Practica con ellas hasta dominarlas, y saber cuándo y dónde conviene usar cada una, ya que desconocerlas es tan malo como usarlas a lo loco.



NAVE DE LA FEDERACIÓN MERCANTIL

Este primer nivel es una zona de preparación para lo que viene después, y no tiene demasiadas complicaciones. Básicamente es un nivel de acción, y sólo tiene una zona plataformera, los pistones, que además no resulta demasiado difícil. Lo más complicado que hallarás será el jefe final, que es más duro de lo normal en una primera fase, por lo que tendrás problemas para abatirlo.



Cinta transportadora y primer jefe.

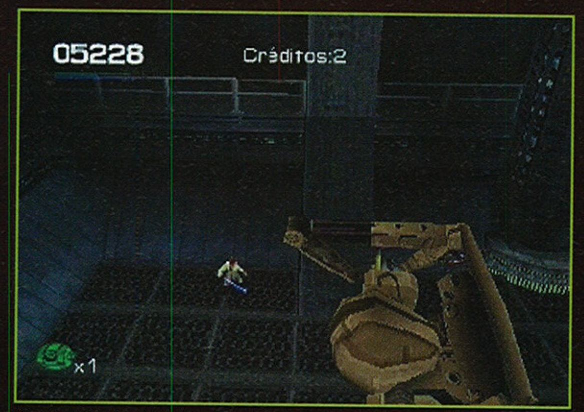
La llegada a la zona donde encontrarás tu primer jefe de nivel está precedida por un viaje en una cinta transportadora, donde deberás realizar tres saltos sobre la marcha.

Ten cuidado con los dos droides que están contigo en la cinta, ya que pueden hacerte caer con sus impactos. Si quieres asegurarte el éxito, lo mejor es pasar de ellos e ir directamente al encuentro con el engendro mecánico.

El bichito tiene una serie de ataques muy simple. En un principio se pondrá a barrer el suelo con uno de sus enormes brazos y después con el otro. Aprovecha los momentos de descanso, para asestarle una buena estocada y aléjate cuando la reciba, pues se pondrá a dar vueltas por la pantalla escondido tras su escudo.



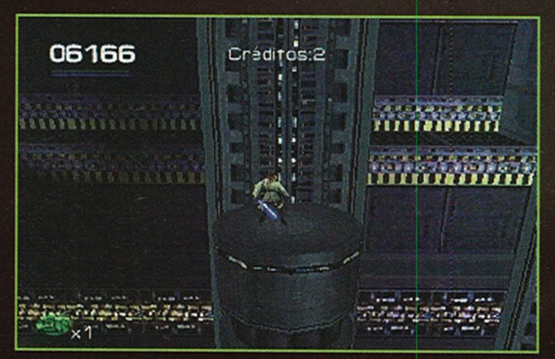
Eso sí, tranquilo, porque hay muchos lugares donde no te tocará nunca. Acto seguido se parará y volverá a barrer el suelo con sus brazos. Repite la operación, y cuando le hayas dado cuatro toques será historia.



Aquí arriba te mostramos una de las zonas donde el robot no podrá alcanzarte cuando realice uno de sus ataques con barrido.

Los saltos entre pistones.

Es una de las primeras zonas de saltos del juego. Su mecánica es fácil, los pistones suben y bajan, y entre ellos hay unas terrazas donde debes saltar antes de pasar de uno a otro.
Una vez estés en una terraza salta al pistón siguiente cuando veas que sube. Fácil.



En esta pantalla os mostramos las terrazas a las que nos referimos arriba: son las plataformas del fondo.

Jefe final.

En un principio el jefe actuará como una máquina voladora que pasará de izquierda a derecha, y de derecha a izquierda de la pantalla disparando, mientras dos droides te molestan un poco.
Cuando salen los droides, la máquina aparece de debajo de la pantalla y te lanza una tanda de tres disparos que le debes devolver para que le impacten.
Cuando haya recibido cinco impactos cambiará de técnica. De nuevo dará pasadas de un lado a otro de la pantalla disparándote, mientras dos droides te utilizan de blanco de sus pistolas. Utiliza los disparos de la nave en su contra y dale 9 veces para acabar con este enemigo.





PANTANOS DE NABOO

Esta segunda fase es más equilibrada en cuanto a zonas de puro combate y zonas de salto. Quizá lo más difícil que te encuentres sean algunos saltos en la zona de los árboles, y las hordas de droides, de buen tamaño, que te saldrán al paso.

Estampida.

Bien, lo esencial en esta complicadilla zona de la fase es que no tropieces con ninguno de los enormes animalejos que, al igual que tú, huyen de la enorme máquina de la federación. Y es que si tropiezas caerás al suelo y estarás más cerca de ser atropellado.
La mejor táctica a seguir para escapar sano y salvo es la del movimiento en diagonal de un lado a otro de la pantalla. Movimiento que debes acompasar al que también realizan los bichillos que corren contigo en desbandada.



Sigue el movimiento de los bichos y llegarás sano al final

Árboles.

Con este nombre nos referimos a la zona de plataformas que comienza con la subida por las plantas parásitas del árbol en cuya base están una especie de setas gigantes. Realmente los saltos en esta zona no son muy complicados y pueden ser realizados sin mayor complicación. No obstante, existen dos grandes problemas: uno son los androides, que pueden hacerte caer al vacío, golpeándote o disparándote en mitad de un salto; y el otro, es el salto que debes realizar de una plataforma a una estrecha rama que, debido a la fatal posición de la cámara, no se puede calcular bien. Ten cuidado cuando realices el salto.

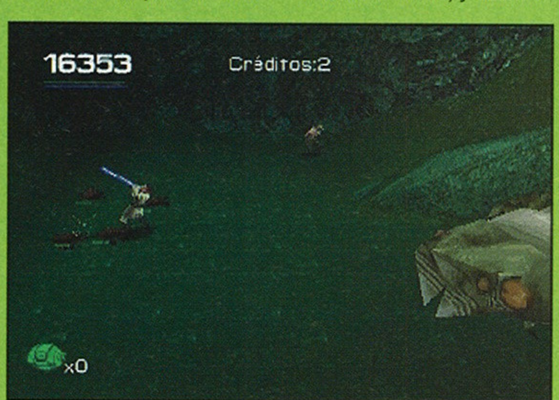


La mejor manera de pasar este salto, es que lo hagas desde la posición arriba mostrada.



Jefe de nivel.

En esta fase te enfrentas a un enorme gusano que tiene menos movilidad que un menhir.
El enfrentamiento con él consta de dos partes: en la primera, debes mantenerte alejado de él hasta que te lance una especie de humo de colores, entonces corre describiendo amplios círculos para que no te alcance el humo, y cuando éste desaparezca, espera a que el gusano se levante y en ese momento golpéale en su blando vientre.
Cuando le alcances tres veces el gusano huirá a otra parte de la pantalla.
En la segunda fase del combate, el gusano te lanzará un nuevo ataque consistente en unos bichejos pesados que te acosarán y a los que debes eliminar si quieres guardar algo de energía.
Por lo demás la mecánica para vencerle es la misma que la vez anterior, corre para que no te alcance el humillo y cuando alce su orondo cuerpo, ¡dale duro!



Ten cuidado con los animalillos que suelta el gusano, son bastante pesadetes, aunque no te quitarán mucha vida.

CIUDAD DE THEED

Un nivel bastante sencillito, en serio. Las plataformas no existen y los combates con los droides no son especialmente complicados. Lo más destacable es la aparición de los droides lanzacohetes y la oportunidad que tendrás de disfrutar pilotando un tanque de la Federación. Por lo demás, usa la Fuerza.

Conduciendo por Theed.

Sin duda el momento más divertido y placentero del juego es el del pilotaje del ATT (Armored Attack Tank) por las calles de Theed. Su armamento se divide en tres tipos de armas distintas:

- Cañón (▲): muy útil para acabar con los otros tanques que te encontrarás en tu camino.
- Ametralladoras laterales (■): utilízalas para acabar con los androides incautos que se crucen en tu camino.
- Lanzadores de energía (●): Si disparas este arma repetidamente crearás a tu alrededor un cinturón de bolitas de energía que acabarán con todo a su paso.



La zona de pilotaje del ATT es sencilla y placentera, sobre todo, debido a la ineptitud de tus enemigos.

Salva a las siete sirvientas de Amidala.

Las seis primeras no son nada difíciles de localizar, las encontrarás siguiendo el curso normal de la fase. Pero, la última está un poco más escondida. Para encontrarla debes subir a la terraza que se encuentra a la izquierda de la pantalla, y en la que hay una fuente con un ítem de vida.



Justo a la izquierda del Jedi, que puedes ver en la foto, se encuentra la última de las sirvientas que debes salvar. Que no se te pase o tendrás que volver a jugar todo el nivel. Estás avisado.

Jefe de nivel.

En esta ocasión, nos enfrentamos a un robot que asusta más que otra cosa. Vamos, que mucho ruido y pocas nueces. Su principal virtud es un campo de energía que le protege de tus ataques, pero que, por supuesto, tiene que desactivar en algún momento. Básicamente, sus ataques son tres: ráfagas láser, granadas explosivas y un láser continuo bastante dañino. No debes preocuparte, pues si permaneces siempre muy cerca de él, y le atacas cuando baje su escudo, le mandarás al desguace en un momento.



Los ataques de este enemigo son sencillos de esquivar, no te debería suponer ningún problema acabar con él rápidamente.

PALACIO DE THEED

Comienza la diversión, amiguete. En este nivel, por primera vez, te enfrentarás a auténticas dificultades, tanto en las zonas de plataformas como en los enfrentamientos con los droides, que serán más y más poderosos.
El final, además, estará aderezado con un combate contra dos droides, que por la altura que tienen deben ser los primos de Zumosol, bastante durillos de pelar, y que te pondrán en más de un apuro. Paciencia.

Terrazas o zona plataformera.

Son de las más complicadas de todo el juego, junto con las de Coruscant. La zona comienza con una subida de terraza en terraza, mientras estás siendo acosado constantemente por un droide montado en un STAP. A excepción de uno o dos saltos muy ajustados, la dificultad no es muy elevada.

Al terminar esta parte, te toca saltar a unas plataformas llenas de droides que no te dejan respirar. Para realizar estos saltos sin problemas, tienes que subir a la barandilla de la plataforma desde la que vas a saltar: ¡ten mucho cuidado al hacerlo! Una vez en la barandilla, realiza un doble salto hacia delante.

Por fin, y después de una subida, viene la bajada que es especialmente peligrosa por los androides que te esperan encima de cada plataforma, y que te dispararán en mitad del salto si no acabas antes con ellos. Tampoco ayuda la penosa colocación de la cámara, que te impedirá ver correctamente la ubicación da la terraza a la que debes saltar. Mucho cuidado...



Acaba con los droides antes de intentar cualquier salto.



Esta es la ubicación que debe tener tu Jedi antes del salto.

Enfrentamiento por la vida de la reina.

Cuando descubras el escondite donde guardan a la reina Amidala, tendrás que combatir con un nutrido grupo de droides que no están por la labor de dejar que te la lleves de allí.
A estas alturas de la película (perdón, del videojuego) suponemos que no serán obstáculo para ti, pero si a pesar de todo tienes problemas, no está de más que sepas que cerca del lugar donde se encuentra la reina, se halla escondido un ítem que te reforzará vida y espada.



Jefes finales.

En este nivel te enfrentarás a dos rivales por el precio de uno, ¿alguien da más?
Lo único que podemos decirte es que te alejes de los gases verdes que emiten, porque no son nada buenos para tu salud. Lo ideal, es que utilices con asiduidad, y sin escatimar, los poderes de la Fuerza.



Mucho cuidado con los ataques de gas verde de los "droidecillos".



¡Bien hecho!, hemos terminado con los malos. ¡Somos los mejores!

TATOOINE

Esta es una fase bastante complicada y desesperante, fundamentalmente, por las enormes cantidades de enemigos a los que te tendrás que enfrentar (tienes que saber que no puedes devolver los disparos de los Moradores de las arenas); y por la innombrable y terrible zona plataformera, en la que seguro perderás alguna que otra vida. Paciencia.

Enemigos.

En este nivel creemos que se hace necesaria una sección que explique cómo acabar con los pesadísimos Moradores de las Arenas. Lo más recomendable es que trates de cubrirte siempre que veas que te encuentras en un buen apuro, y que ataques poco a poco para ir minando la vida de tu rival. A pesar de todo, hay un momento especialmente desesperante, y es cuando te encuentras asediado por Moradores que te atacan con palos, mientras que otros lo hacen disparándote a distancia. Para salir de esta situación, lo que debes hacer es girar alrededor de los Moradores que te acosan con los palos, de tal manera que queden situados entre tu personaje y los que te disparan desde lejos. Así conseguirás que sean ellos los que se eliminen mutuamente.





Plataformas.

Lo fundamental en esta zona es que acabes con los droides de sondeo que te disparan desde el aire, antes de realizar cualquier salto; y que vigiles muy atentamente la frecuencia de disparo de los Moradores que te acechan desde las plataformas más grandes; ya que si te alcanzan en mitad de un salto darás con tus huesos en el abismo que intentabas evitar.



Antes de saltar, debes parar con tu espada los posibles proyectiles que te lancen los pesados Moradores.

Jefe armadillo.

Para derrotarle sólo tienes que permanecer en la zona que te indicamos en la pantalla, y golpearle cuando se levante profiriendo un grito, que será justo después de realizar un ataque en forma de barrido con su cola.



Jefe Darth Maul.

¡Es él, es Darth Maul en persona!, ¡mamaaaaá!
Está bien, tranquilidad, que nadie se nos asuste, que la cosa no es tan terrible como parece. La táctica a seguir para que no te derrote (sí, para que no te derrote porque no podrás acabar con él) es muy sencilla: corre por el escenario y cuando veas que le has sacado una buena ventaja, gírate, y espérale con el botón de cubrirse pulsado. Él irá lanzado hacia ti, y te lanzará un buen mandoble que le dejará con la guardia baja durante un instante, momento que debes aprovechar para golpearle un par de veces. Inmediatamente después de tu ataque, huye corriendo de nuevo, y vuelve a repetir la misma operación. Tras unos cuatro o cinco golpes más, la nave de la reina te rescatará de las garras de este terrible señor del Sith.



¡Precaución amigo jugador, los combos de Darth Maul son peligrosos! Mejor dicho, ¡son mortales!

CORUSCANT

Posiblemente el nivel más difícil de todo el juego... Posiblemente.
Bromas aparte, esta fase es la que tiene los saltos más complicados de toda la aventura, y además nos obsequia con unos nuevos enemigos, los mercenarios, realmente duros. Como prácticamente toda la fase es una complicación tras otra, lo mejor será que pasemos a explicarte las cosas con más detalle. Eso sí, al final todo depende de tu habilidad.

Saltos.

Los más complicados de realizar son los de las zonas de las azoteas de los edificios. Para pasarlos sin problemas tendrás que apurar los saltos al máximo, tal y como te indicamos en la sección de consejos.

Otros saltos peliagudos son los que habrás de realizar mientras te resbalas por una pendiente; la dificultad de estos últimos estriba en que deberás apurarlos al máximo y, además, en los disparos que los droides de sondeo harán sobre ti cuando estés en mitad del aire. Si te alcanzan te harán caer al vacío, con lo que perderás una vida. Para evitarlo deberás saltar una sola vez; no realices un doble salto o acabarán contigo.

Otro salto difícil es el que tendrás que hacer hacia una cornisa situada a la derecha de tu posición, justo después de haberte montado encima de los aerocoches que pasan por debajo de la plataforma donde te encontrarás. Solución al problema, como siempre, apura el salto a tope.



Algunos saltos deben ser preparados, con meticulosidad, antes de ser realizados.



Ahí está la cornisa a la que debes llegar. Acércate al borde del abismo y, ¡salta!

Mercenarios.

Los adversarios de esta fase son realmente peligrosos, sobre todo los que tienen la piel verde y están un poco gorditos. El principal peligro es que te hagan caer edificio abajo, después de lanzarte un buen gancho. Y es que las plataformas por las que te moverás en esta fase no son precisamente amplias. Así que ya sabes, cúbrete bien cuando veas que uno de estos bichejos intente darte un buen derechazo.



Jefe final.

La mecánica para vencerle es simple.

En un principio te lanzará unos detonadores que podrás esquivar fácilmente, al mismo tiempo que le atacas en una embestida, con los ataques que puedes realizar mientras corres.

Acto seguido, huirá al fondo de la pantalla y esta vez te disparará mientras que se teletransporta de una parte a otra del escenario; para vencerle simplemente devuelve sus disparos.

Por fin se alejará de ti, y comenzará su siguiente táctica de combate: el cuerpo a cuerpo, aderezado con unas peleas contra dos mercenarios de vez en cuando.

En este momento es cuando debes mostrar los movimientos Jedi que has aprendido y acabar con él rápidamente.





RUINAS

Una fase bastante sencilla, sin muchas complicaciones. Lo más relevante que te vas a encontrar son los numerosísimos, pero fáciles, enemigos, algún que otro salto comprometido y tu combate con el "hiper-mega-gungano" que hace las veces de jefe final de nivel. Nada que a estas alturas no puedas superar sin dificultad.

Saltos.

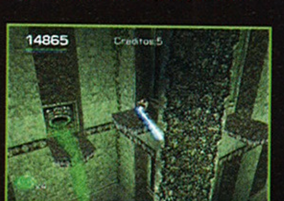
En este nivel te encontrarás con un nuevo tipo de salto que te será imprescindible si quieres adquirir los suculentos ítems que hay repartidos por todo el escenario.

Esta nueva acrobacia consiste en un doble salto que te permitirá llegar de una ventana a otra, estando las dos ventanas en la misma pared.

Para conseguir ejecutar el movimiento con éxito tienes que saltar hacia fuera y en la dirección de la siguiente ventana para, una vez que estés en el aire, pulsar de nuevo el salto, en esta ocasión, hacia dentro y hacia la ventana objetivo. Más fácil de lo que parece.



No te acerques mucho al borde en este salto.



Esta es una de las zonas de salto-dobla-esquinas.

Jefe final.

El jefe de nivel más complicado, quitando por supuesto al Darth Maul de la última fase.

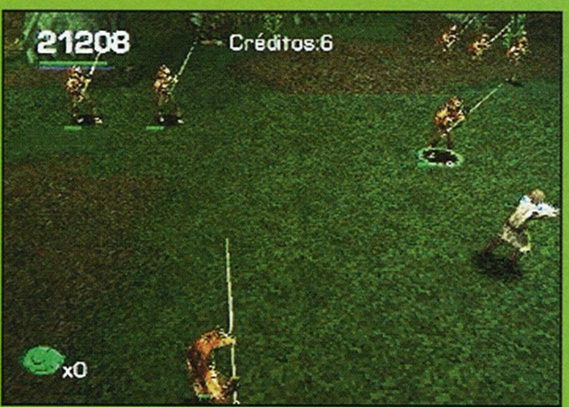
El combate comenzará con un cuerpo a cuerpo, en el que saldrás ganando si utilizas sabiamente tus movimientos Jedi. Cuando le alcances una cuantas veces, el "pequeñín" se subirá a una roca y lanzará sobre ti a dos gunganos que te acosarán sin piedad. Para derrotarlos fácilmente utiliza con ellos el poder de la Fuerza; es más rápido y te ahorrarás vida.

Tras unos cuantos enfrentamientos, llegará un momento en que el capitán gungano te arroje unas bolas de energía que debes esquivar a toda costa. Aprovecha cuando baje al suelo de nuevo y utiliza la Fuerza y tus mejores combos para hacerle morder el polvo.



Aprovecha cuando esté en el suelo para descargar sobre él toda tu furia Jedi.





En la parte final de la fase hay una gran cantidad de gunganos. Te recomendamos que, en lugar de atacarlos, los dejes en paz y te dirijas únicamente a por los cuatro que están más al fondo.

CALLES DE THEED

Un nivel que rompe con el planteamiento que marcan las otras fases del juego. En él tenemos que pilotar un STAP (Single trooper aerial plattform) a través de las calles de Theed. La mecánica del juego sencilla, tienes que ir esquivando obstáculos a la vez que destruyes droides y desmontas las rejas que te impiden el paso. Tienes una explicación más completa en las pantallas que acompañan estas líneas.



Aquí se rápido y destruye las rejas antes de que acabes estrellándote contra ellas, o perderás una vida tonta e irremediablemente.



En este punto de la fase tienes que levantar tu STAP para evitar dar con tus huesos en el duro suelo de Theed.

PALACIO DEL ACANTILADO

Bueno, otro nivel que es una complicación en sí mismo, por lo que lo mejor es explicarlo con detenimiento.

Además, debes saber que tienes que liberar a cinco pilotos aliados antes de que se acabe el tiempo límite que te dan, que no es mucho, la verdad.

Lo primero que tienes que hacer es ir bajando una serie de plataformas hasta que no se pueda seguir más. En este momento, ve a la derecha y continúa hasta que empieces a subir. Eso sí, a todo esto tenemos que avisarte que serás atacado por una auténtica horda de droides lanzacohetes, y droides pilotando STAPs.

Una vez que empieces a subir descubrirás que los caminos se bifurcan. Si tomas el de la izquierda, llegarás a una terraza que cuenta con unos valiosísimos ítems, pero que puede hacerte perder un tiempo precioso. Por su parte, el de la derecha te conducirá a la zona donde se encuentran los pilotos.

Esta zona está estructurada en dos pisos que contienen tres plataformas cada uno. Cada plataforma da acceso a las salas donde se encuentran los pilotos. Para que te resulte más sencillo, te aconsejamos que comiences a liberarles de izquierda a derecha, en los dos pisos que hay de plataformas.

A todo esto, si te ves apurado en los combates, no dudes en utilizar la Fuerza para despejarte antes el camino. Buena suerte.

A la izquierda de este lugar, se encuentran varios e importantes ítems, y a la derecha la zona final del nivel. Tú decides donde ir.



Al fondo, una de las seis puertas que dan acceso a los pilotos.



En esta fase, serás acosado continuamente por los STAPs.

BATALLA FINAL

Sin duda alguna, un nivel maldito donde los haya. Estate preparado para enfrentarte a uno de los jefes finales más difíciles de la historia de los videojuegos, y conste que no es ninguna broma. Además el nivel viene acompañado de unas cuantas zonas plataformeras que tampoco tienen desperdicio en cuanto a dificultad. Menos mal que, por lo menos, abundan los continues y los ítems de vida y energía.

Bien, en la primera batalla con Darth Maul debes mantenerte cerca de él, aunque tampoco demasiado, esperando en cualquier momento sus ataques. Cuando aprecies que termina uno de sus combos, contraataca, y dale todo lo que puedas. También es muy importante que utilices con mucha asiduidad los ataques especiales de la Fuerza. No te preocupes si agotas tu barra de Fuerza, porque hay numerosísimos ítems que te ayudarán a recuperarla de nuevo.

Tras este primer combate Darth Maul huirá, pero te enfrentarás a él de nuevo. Repite la misma táctica y cuando acabes con él, sube a las plataformas circulares hasta que des otra vez con el Lord Sith, esta vez, encima de una plataforma de energía.

Acaba con él (de la misma manera que antes), y baja hasta que, casi cuando hayas descendido del todo, vuelvas a enfrentarte una vez más, con el pesado de Darth Maul.

Acto seguido, acaba con los droides y sube por el ascensor.

Una vez arriba salta de plataforma en plataforma (cuidado con los láser), y cuando llegues a la zona de las hélices, desactívalas destruyendo los paneles. Baja al piso inferior y resuelve un sencillo puzzle, que consiste en ir recorriendo el camino correcto, hasta que logres cambiar el color de las paredes láser del rojo al violeta.

A continuación, de nuevo unas plataformas, con unos inoportunos rayos-resta-energía y, de nuevo, Darth Maul, en el que será el último de vuestros combates. Suponemos que si has llegado hasta aquí, es que ya sabes más o menos como acabar con él; de todas maneras te recomendamos que utilices tus ataques de Fuerza hasta que los agotes.



Si utilizas frecuentemente los ataques especiales de la Fuerza serás testigo, como se ve arriba, de la rápida caída de todo un Lord Sith.



Esos son los paneles que has de destruir para conseguir parar los enormes ventiladores de este nivel.



El último combate con Darth Maul. ¡Finish him!

EXTRAS Y TRUCOS

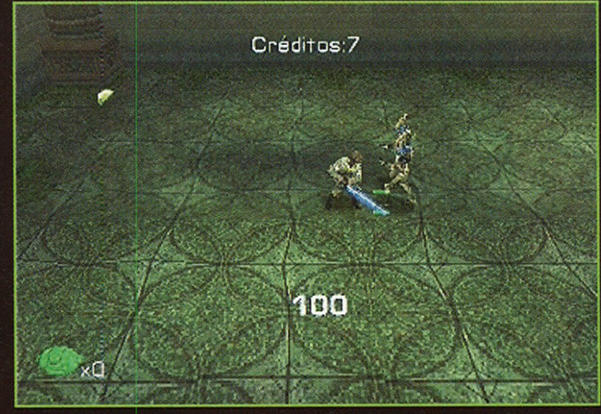
JUEGOS OCULTOS

- **Droidekas:** Para acceder a él, termina el juego con Plo Koon en nivel Jedi.
- **Competición Kaadu:** Podrás disfrutar de este emocionante juego si llegas al final de todos los niveles con Adi Gallia.
- **Gungan:** Esta vez te toca encontrar los tres artefactos gungan ocultos por todo el juego.
- **Supervivencia:** En este minijuego, que pondrá a prueba tu resistencia como Jedi, habrás de ser capaz de resistir el envite de 100 enemigos que te atacarán por turnos. Si lo consigues serás recompensado con una valiosa sorpresa.

EXTRAS

- **Darth Maul:** Para poder jugar con el Sith más temible de la historia, "sólo" tendrás que pasarte el juego, de principio a fin, con el jedi Qui-Gon Jinn. Una vez que lo hayas conseguido, pulsa Select al posicionar el cursor sobre Qui-Gon en la pantalla de selección de personajes, y a disfrutar con el lado oscuro de la Fuerza.
- **Reina Amidala:** Para conseguir jugar con la reina deberás acabar el juego, esta vez con Obi-Wan Kenobi (siempre en modo Jedi), y pulsar Select una vez lo hayas logrado, en la ya mencionada pantalla de selección.
- **Capitán Panaka:** De nuevo, acaba el juego con Plo Koon en nivel Jedi, y pulsa Select en..., bueno ya sabes donde.

El reverso tenebroso de la Fuerza es poderoso, y sus sirvientes también. ¡Como mola manejar a Darth Maul!, ¡jajaja!



Una pequeña muestra de uno de los subjuegos que oculta este magnífico compacto. Éste, es una prueba de resistencia y habilidad.

A Sangre Fría

Con licencia para espiar

Aunque la Guerra Fría ha terminado, aún queda mucho trabajo para los espías. Y si no que se lo pregunten a John Cord, un agente del Servicio Secreto británico que en la resolución de su última misión ha tenido que infiltrarse en un montón de guaridas de enemigos y enfrentarse a innumerables peligros y adversarios. ¡Menos mal que tenía nuestra guía completa! Gracias a ella no ha habido un sólo puzzle que no haya sabido resolver ni un sólo secreto que haya dejado sin descubrir. No lo dudes, novato, si al igual que John estás a punto de marchar hacia Volgia, no lo hagas sin incluir esta guía en tu equipaje.

1ª MISIÓN: La mina (Disco 1)

INFORMACIÓN SOBRE KIEFER

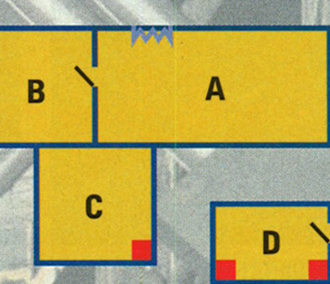
Después de ver cómo Cord intenta recordar su historia, te verás en las afueras de la mina donde comenzó la aventura. Para empezar acércate a Kostov y pregúntale por todos los detalles de la misión. Este personaje te será de mucha ayuda para familiarizarte con el juego, además de sacarte de algún apuro que otro.

Para poder entrar en las oficinas sin hacer saltar la alarma, sigue a Kostov agachado y avanza hacia la puerta mientras él distrae al vigilante. Una vez dentro **(A)**, dirígete a la derecha para poder leer los anuncios del tablón y observar el precipicio por el que bajó Kiefer. Después entra por la puerta para llegar a una sala **(B)** con un guarda que te hará algunas preguntas.

Contéstalas y, sin levantar sospechas, ve directo hacia la primera puerta de la derecha y entra por ella. Accederás de este modo a las duchas **(C)**, donde dos guardas comentan un partido y otro, más alejado, se fuma un pitillo. Espera escondido a que se vaya uno de los guardas que hablaba del partido y, agachado, ve hacia su compañero para atacarlo por la espalda (sin pistola). Regístralo después para conseguir un **mechero** y sube en el ascensor, de las dos puertas, la de la derecha.

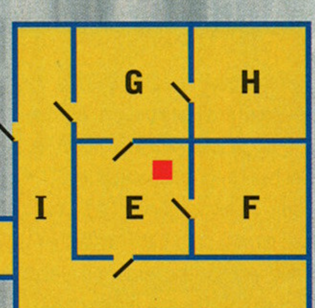
En la cantina **(D)** hay otros dos guardas viendo el fútbol, acércate a ellos y pregúntales por el resultado, y después por Kiefer. Tras eso, avanza por el bar hasta llegar al fondo, y monta en otro ascensor.

Nada más salir en la siguiente planta **(E)**, agáchate y golpea por la espalda al centinela situado a la izquierda de la habitación. En esta sala hay tres puertas, una a la derecha otra a la izquierda y una más en el centro. Entra por esta última para llegar al garaje **(F)** y habla con el mecánico que hay allí sobre Kiefer. Vuelve después a la sala anterior **(E)** y entra por la puerta de la izquierda, para llegar a una habitación **(G)** con otras dos puertas. Métete por la de la izquierda para llegar a la sala de ordenadores **(H)**. Aquí podrás conectar tu **rémora** al ordenador y obtener más información sobre la localización de Kiefer. Puedes hablar con el técnico para enterarte de más cosillas.

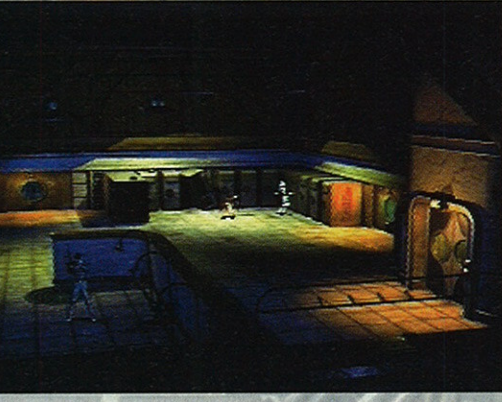




Una vez concluida la charla, retrocede a la estancia anterior, baja por las escaleras y entra por la puerta de la derecha. De este modo llegarás a un pasillo **(I)** que da acceso a varias habitaciones. Por el momento no hagas caso de las demás y entra por la segunda puerta que verás en la pared de la derecha.






En la sala de las duchas espera a que uno de los guardias que habla de fútbol se vaya para atacar a su compañero por la espalda.


Al subir del bar, aguarda a que el centinela que hay en la habitación se dé la vuelta para poder eliminarlo sin dificultades.

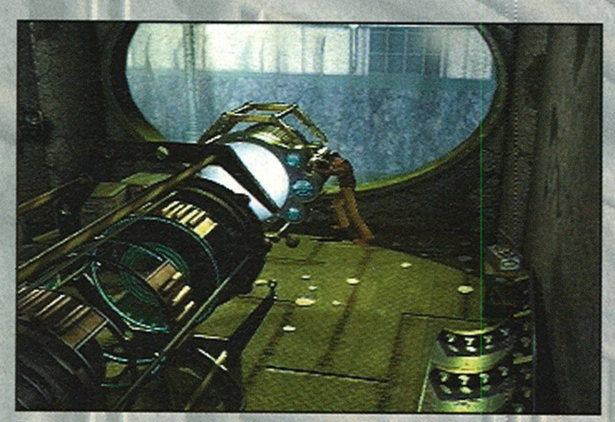
CRUZAR EL BARRANCO

En esta habitación **(1)** verás a un hombre dentro de una cabina viendo el partido; acércate y habla con él. Después ve hacia la puerta que queda a la izquierda y entra en la sala de tiro **(2)**. En ella verás una máquina que parece un **arma nuclear**, y que ocupa toda la habitación; conecta el **rémora** al ordenador que la controla, y obtén así información sobre ella. A la derecha, cerca de la ventana, verás una pequeña **caja de herramientas**; haz que Cord coja de ella un **perno de prueba**, y después ve hacia el panel blanco que sirve para hacer las pruebas de tiro y empújalo hacia el otro lado de la habitación. Acto seguido coloca el perno en el arma (donde antes conectaste el rémora) y dispara.

Así romperás la ventana y podrás llegar hasta el precipicio. Lo dicho, ve hasta ella y sal al exterior. En el suelo verás lo que parece un **cable** tirado; haz que Cord lo investigue y vuelve a la habitación de la cabina **(1)**. Habla de nuevo con el señor, pregúntale sobre el cable y pídele el que tiene de repuesto. Como por las buenas no te lo dará, desenfunda la pistola y amenázale para conseguir que te lo dé. A continuación ve hacia las cajas que hay en esta sala y coge una **clavija**. Al hacerlo, aparecerá en tu menú de ítems unido al cable.






Para poder romper la ventana y poder cruzar el barranco, mueve el panel blanco y dispara con este impresionante cañón.



Para cruzar el barranco necesitas ese cable que tiene el técnico a su derecha, así que desenfunda tu arma y amenázale para conseguirlo.

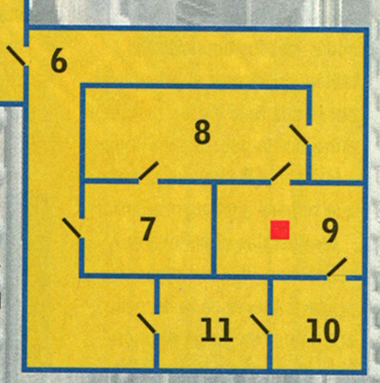
Con tu nueva adquisición, ve de nuevo a la sala de tiro (2), introduce el cable en el arma por el mismo sitio en el que metiste el perno de prueba, y después dispara. Al hacerlo clavarás el cable en el otro extremo del precipicio, lo que te permitirá cruzar el barranco sin sufrir ningún rasguño. Para ello, sólo tienes que salir por la ventana y engancharte al cable; lo demás lo hará Cord solito y sin ayuda.

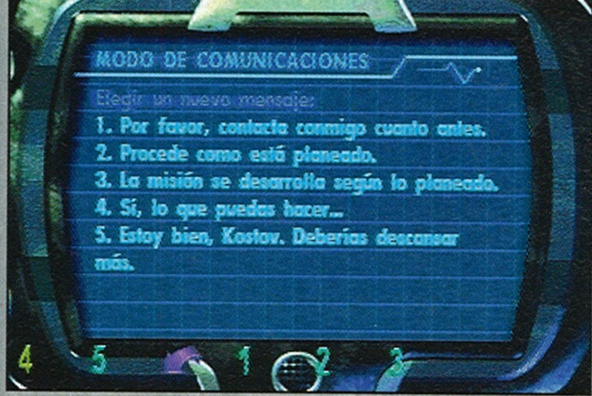
ACCESO A LA MINA B

En la siguiente sala (3) sólo encontrarás una puerta, así que ve hacia ella. Antes de poder entrar en lo que parece una sala de investigación (4), Cord se parará para poder escuchar una extraña conversación entre un científico y una mujer china. Cuando tu protagonista se dé a conocer, la mujer china saldrá corriendo. Después de esto habla con el científico para intentar averiguar qué narices está pasando. Acto seguido conecta el **rémora** en el ordenador de la izquierda para obtener datos sobre el científico **Tolstov** y sobre su hija desaparecida, **Alexandra**. Cuando hayas obtenido todos los datos, vuelve a hablar con el científico y cuéntale lo que sepas. Así te ayudará a acceder a la mina B y te dará algo más de información sobre Kiefer.

Cuando acabes de hablar con él, sal por la puerta contraria a la que salió la mujer china. Llegarás a una zona al aire libre (5) con varios guardias vigilando. Contesta al mensaje de Kostov pidiéndole ayuda (elige la opción nº 4), y espera quieto en el mismo sitio hasta que una explosión distraiga a los guardias. Aprovecha la distracción para cruzar al otro lado y métete por la puerta de la derecha. Desde el pasillo (6), entra por la puerta que hay en la pared de la derecha a una sala (7), en la que hay un técnico. Habla con él, y conéctate al ordenador que verás a la izquierda.

Ahora sal por la otra puerta para llegar a un nuevo pasillo (8) vigilado por dos guardias. Cuando se te acerquen, dispárales y espera a que salga un tercer guardia para deshacerte de él también. Regístralos para conseguir más **munición**, y avanza hacia el fondo del pasillo, donde verás dos puertas. Entra por la de la derecha para llegar a una sala (9) con un ascensor en el centro. Investígalo y accede después a la sala de máquinas (10) por la puerta de la derecha. En esta sala podrás ver otra puerta que te llevará al ascensor principal (11). Sube en él para poder bajar a la dichosa mina B.





Una vez hayas hablado con el profesor Tolstov, conecta el rémora en el ordenador y averigua algo acerca de su hija Alexandra.

Al salir del laboratorio, pide ayuda a Kostov para que puedas avanzar hasta las siguientes instalaciones.

EN LO MÁS PROFUNDO DE LA MINA

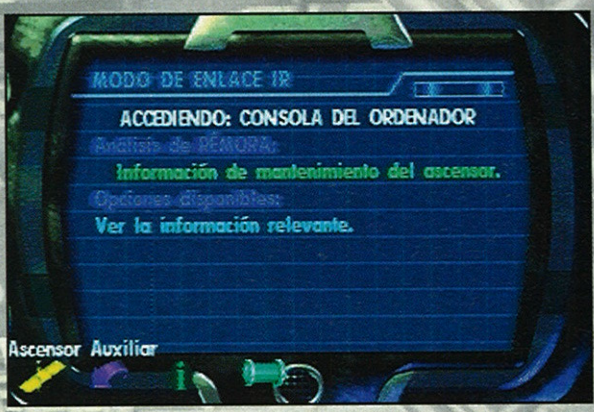
Al salir del ascensor, avanza hasta poder entrar por la puerta que hay a la izquierda. Dentro encontrarás al amigo del profesor Tolstov. Pregúntale sobre el ascensor auxiliar y después retrocede por donde viniste hasta llegar a la sala donde enlazaste el rémora (7). Desde el ordenador podrás activar el ascensor auxiliar. Cuando lo hayas logrado ve







hacia la habitación donde encontraste el ascensor principal **(11)** y baja de nuevo a la mina. Vuelve a entrar en la habitación donde hablaste con el amigo del profesor y coge el ascensor auxiliar. Con este ascensor llegarás a la habitación donde viste el primer ascensor **(9)**; llega hasta la sala de máquinas **(10)** y manipula el **fusible** que verás a la derecha. Después vuelve otra vez al ascensor auxiliar y baja de nuevo a la mina.



Para activar el ascensor que está en la mina, deberás regresar hasta la sala de control y conectarlo desde el rémora.



Espera a que los láseres no estén funcionando para pasar al otro lado sin que te dispare la cámara de vigilancia.

Al salir de la habitación, deshazte de los dos guardas antes de que ellos te descubran y avanza hasta un pequeño puente que verás al fondo. Escóndete detrás de las cajas, y espera a que aparezca un tercer guarda para eliminarlo a él también. A continuación, cruza el puente, entra en la mina corriendo para esconderte detrás de una vagoneta, y espera a que otro guarda asome la cabeza para dispensarle el mismo trato que a sus compañeros.

Una vez hayas acabado con él, avanza por la mina hasta el fondo, donde verás una gran máquina que deberás investigar. Para hacer que funcione necesitas una cédula de energía y para encontrarla deberás llegar de nuevo hasta el puente, cruzarlo y seguir por el camino de la izquierda.

Avanza por el otro puente, y cuando llegues a la zona de los láseres, espera a que se apaguen en el intervalo más largo de tiempo (se apagan primero durante pocos segundos, y después durante algo más) para cruzarla.

Nota: Ten cuidado de no rozar los láseres, ya que si lo haces te dispararán las cámaras de vigilancia.

Ya en el otro lado, investiga la puerta que hay al fondo y después baja por las escalerillas para encontrar en el suelo el cuerpo inerte del agente **Kiefer**. Regístralo para obtener datos de su ordenador y la **cédula de energía**.

Acto seguido retrocede hasta el interior de la mina, coloca la cédula en su sitio (en la máquina que encontraste anteriormente) y acciónala. Nada más hacerlo, saldrá un robot en tu busca, del que no podrás deshacerte de ninguna manera. Así pues, corre desde donde estás hacia el nuevo camino de la derecha, y avanza hasta llegar a la zona que viste desde la puerta que estaba al lado del cadáver de **Kiefer**. Una vez allí, y al más puro estilo Indiana Jones, prepárate para una espectacular escena de huida, en la que Cord saldrá de la mina en una vagoneta. Misión cumplida.





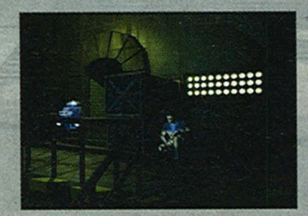
2ª MISIÓN: El Pentagrado

SÓTANO

Empezarás la misión en las alcantarillas **(A)** que hay bajo el edificio al que debes acceder. Primero avanza por la pasarela hasta llegar a una puerta vigilada por un robot. Espera a que el robot se vaya para poder esconderte en las cajas que están a la derecha de la puerta. Cuando vuelva a aparecer, haz que Cord se agache y aguanta hasta que se de la vuelta para poder seguirle. Así accederás a una pequeña sala **(B)** que los robots utilizan para recargarse. En esta habitación podrás ver un robot parado; "tranqui", que si no te acercas demasiado no te hará daño. Ahora espera a que desaparezca el robot que está patrullando, y dirígete hacia el punto de recarga que verás situado a la derecha de la puerta; una vez allí, coloca la **mina EMP** y corre a ocultarte detrás de las cajas que hay a la izquierda hasta que pase de nuevo y se electrocute.

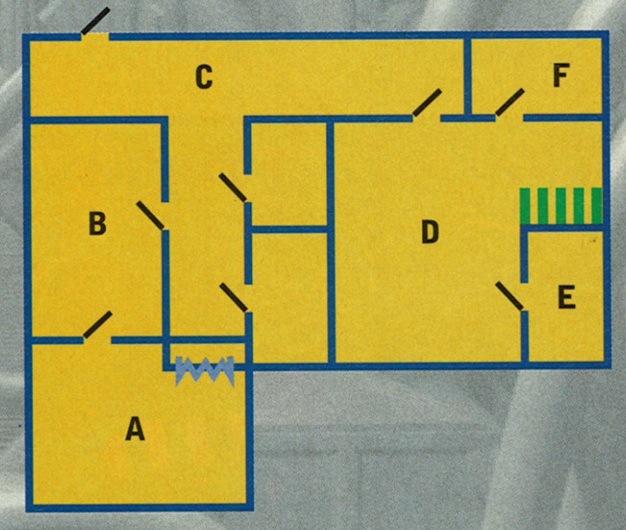
También desde detrás de las cajas, dispara al robot que está inactivo y vuelve a esconderte. De este modo atraerás su atención y al acercarse a investigar, este robot también se electrocutará. Tras esto, retira la **mina EMP** y cruza la puerta de la izquierda.

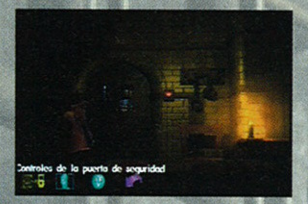
Situado en el pasillo **(C)**, verás dos puertas nada más salir enfrente de Cord. En la de la derecha encontrarás guardas que dispararán nada más verte y en la de la izquierda encontrarás una sala de tortura. Avanza por el pasillo hasta llegar al otro lado. Esta zona está llena de puertas, pero sólo podrás acceder a dos. La que hay al fondo a la derecha está cerrada por dentro y por ahora no podrás pasar.











Para abrir la puerta blindada, habla con Alex en la celda 1.



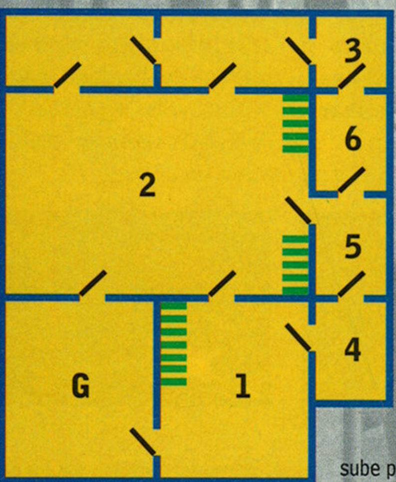


Una vez te hayas deshecho del robot patrulla, dispara desde tu escondite al otro robot para atraerlo a la mina EMP.

Retrocede y ve hacia la celda de la izquierda. Allí encontrarás a **Alexandra** (Alex para los amigos), la hija de Tolstov. Al principio no querrá saber nada de ti, pero si hablas con ella sobre su padre, accederá a ayudarte en lo que pueda. Ve de nuevo hacia la otra puerta y haz que Cord la investigue; después vuelve a hablar con Alexandra para que te ayude a abrirla. Una vez terminada la charla, escóndete corriendo en la otra zona del pasillo y espera a que pase el guarda para poder atacarlo por la espalda. Regístralo y entra por la puerta, que ahora está abierta.

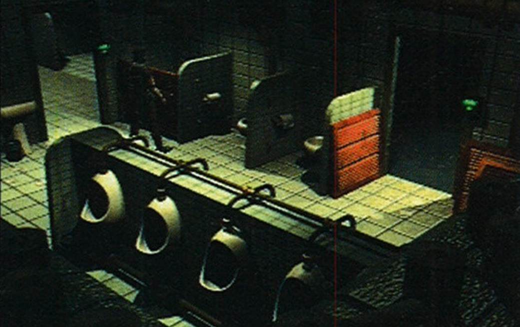
Al entrar en el almacén **(D)** verás dos puertas y unas escaleras. Entra por la de la derecha **(E)** para encontrar la **llave de alcantarilla** que verás en el suelo; te será muy útil más adelante. Después sal de nuevo al almacén y sube por las escaleras.

PLANTA BAJA





Para poder llegar a la primera planta, deberás encontrar a un oficial que te ayude a desactivar las cámaras de vigilancia.



Detrás de la puerta encontrarás al oficial de guardia. Déjale tranquilo en el retrete y busca su pase de seguridad.

Para no levantar sospechas, y moverte bien por esta zona, será mejor que no saques la pistola. Al subir las escaleras llegarás a un descansillo **(1)** con tres puertas. Para empezar, entra por la puerta que hay en el centro y llegarás al hall principal **(2)**. Después de hablar con el guarda de seguridad dirígete al fondo y sube por las escaleras (no atravieses el arco de la entrada o harás que el detector de metales te delate). Al llegar a una zona concreta, Cord se dará cuenta de que hay cámaras de seguridad que le impiden llegar al primer piso. Vuelve a bajar y habla otra vez con el guarda, quien te dirá que busques al **oficial de guardia** para que te dé acceso a la sala de control de las armas.

En el hall **(2)** verás dos puertas a la izquierda. Entra primero por la que está más alejada y ve preguntando a los oficiales por el hombre que buscas. Lo encontrarás en los baños **(3)**, pero cuando hables con él te dirá que tiene que acompañarte a la sala de control y que está muy ocupado para hacerlo ahora. Como no vas a poder convencerle, ignórale y retrocede hasta la sala de briefings **(4)**.

Nota: Si no sabes donde está, puedes hablar con la gente que encuentres a tu paso para averiguar su ubicación.

Una vez en esta sala **(4)**, investiga el **corcho** para conocer el nombre del oficial de guardia y poder apuntar todos sus datos con el **rémora**. Ya con ellos en tu poder, ve por la puerta de la derecha a la oficina del oficial **(5)** y conecta el rémora a su ordenador; de este modo sabrás su número de taquilla y podrás conseguir la **llave** que te llevará a la sala de control de las armas.

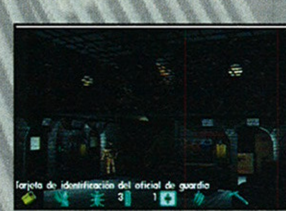
Después de conectar con el ordenador, entra por la puerta de la izquierda hacia la habitación de las taquillas **(6)**. Investiga las del fondo y cuando obtengas el **pase** retrocede hasta el sótano **(D)**.

Ahora gracias al pase podrás entrar en la habitación a la izquierda que estaba cerrada; dentro **(F)** encontrarás un ordenador a la izquierda de la puerta. Conecta el rémora para tener acceso a las armas de seguridad y poder así desactivarlas.

Nota: Si quieres, también puedes intentar abrir las puertas de la celda de Alex, pero no servirá de nada.

Ahora vuelve al hall de la planta baja **(2)**, y sube tranquilo por las escaleras. Ya no hay ningún peligro de que las armas de seguridad te disparen.









PRIMERA PLANTA

Una vez en el piso de arriba, te encontrarás con un pequeño recibidor **(7)** con cuatro puertas, dos de ellas vigiladas por guardias. Para no levantar sospechas, ve directamente hacia la puerta del fondo y accede a la siguiente sala **(8)**. Habla con el hombre que hay dentro y cruza la siguiente puerta para llegar a los baños **(9)**. Dentro verás una escalerilla en el techo; usa la **llave de alcantarilla** para poder bajarla y acceder a la azotea del edificio. Sal por la única puerta que hay y cruza lo que parece un helipuerto. Atraviesa la pista de aterrizaje hasta llegar a la puerta de la derecha. Al entrar en el hangar, John oirá un grito. Acércate a la rejilla que verás en el centro para escuchar una interesante conversación entre los altos cargos del gobierno de Volgia.

Después de saber que todos los guardias te buscan para deshacerte de ti, retrocede hasta llegar a los baños **(9)**; ignora al hombre que hay en la oficina **(8)** y sal al recibidor. Los guardias que vigilaban las puertas ya no están y podrás moverte por esta planta "tranquilamente". Entra por la primera puerta de la derecha para llegar a un despacho **(10)** que te dará acceso a la oficina de Nagarov **(11)**. En el fondo de la oficina podrás encontrar el **servidor principal**; conecta el rémora e intenta colocar el virus. Como faltan los protocolos de instalación, el virus no servirá de nada.

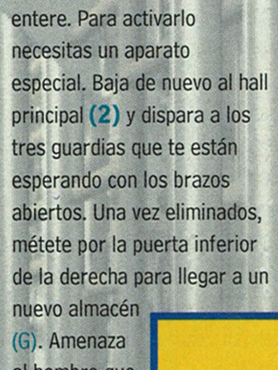






Sal por la puerta que hay a la derecha del servidor para llegar a un pasillo con otras dos puertas **(12)**; entra por la que está enfrente de la oficina de Nagarov para llegar a la sala de ordenadores **(13)**. Habla con el programador informático para obtener información sobre los **protocolos** y, cuando te los dé, vuelve al servidor principal **(11)** e introdúcelos con ayuda del rémora. Retrocede luego hasta el recibidor y entra por la puerta de la izquierda para llegar a lo que parece un laboratorio **(14)**; acto seguido entra por la puerta que hay en la pared del fondo, donde encontrarás un almacén **(15)** con otro **servidor.** De entrada te diremos que este servidor no funciona, pero de todas formas conéctate para que John se entere. Para activarlo necesitas un aparato especial. Baja de nuevo al hall principal **(2)** y dispara a los tres guardias que te están esperando con los brazos abiertos. Una vez eliminados, métete por la puerta inferior de la derecha para llegar a un nuevo almacén **(G)**. Amenaza al hombre que hay dentro para que te diga donde está el objeto que buscas (lo encontrarás en los cajones situados a la izquierda de la puerta). Ya con el aparato en tu poder, vuelve a la sala del servidor **(15)** y úsalo para extraer el **disco duro** que necesitas para poder escapar del ya "caldeado edificio".

Misión cumplida.





Usa la llave para bajar la escalera que lleva al helipuerto.





Este será el técnico que te ayudará a conseguir los protocolos necesarios para introducir el virus en el ordenador de Nagarov.



3ª MISIÓN: El Tren

QUINTO VAGÓN

Para poder entrar en el súper tren, coloca la mina lapa en la única puerta visible. Acto seguido retrocede para que no te alcance la onda expansiva y para que la mina no te explote en la cara. Atraviesa el boquete de la pared y accede a la sala de máquinas. Siguiendo la pasarela en forma de L, podrás llegar hasta lo que parece una alarma contra incendios en el techo (un aparato blanco con dos luces rojas intermitentes). Usa el mechero para activarlo y espera a que uno de los técnicos baje para averiguar qué es lo que pasa. Cuando esto suceda, no hagas caso de lo que te pueda decir y coge el ascensor para acceder a los vagones.

Al llegar arriba **(1)** verás a dos guardias con ganas de pelea; dispara rápidamente antes de que lo hagan ellos. Antes de salir por la puerta de la izquierda, activa el rémora para ver el recorrido del robot patrulla (lo verás fijándote en la luz roja del escáner). Cuando el camino esté despejado, sal al pasillo **(2)** y entra por la puerta del fondo para llegar a la habitación de recarga de los robots **(3)**. Coloca la mina EMP en el punto exacto y escóndete en el pasillo hasta que pase de nuevo el robot y se electrocute. Todo esto deberás hacerlo muy rápido porque el robot seguirá patrullando y si te pilla estarás perdido. Vuelve para recoger la mina: te hará falta más

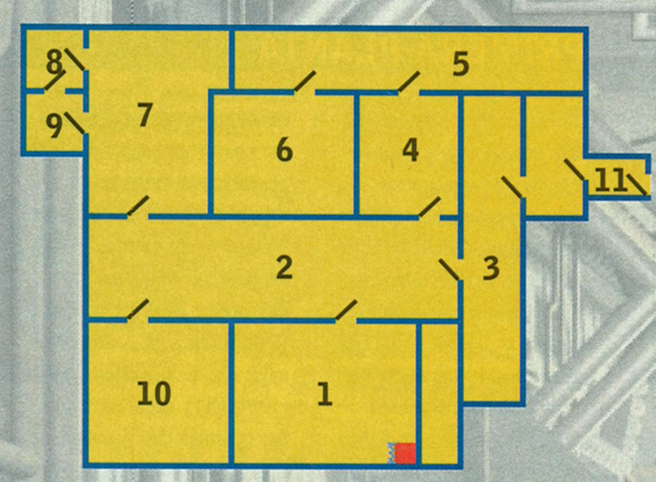









En este punto exacto, utiliza el mechero para activar la alarma de incendios y poder usar el ascensor que te llevará a los vagones.



Sal de nuevo al pasillo **(2)** y entra por la puerta de la izquierda hacia una pequeña sala de control **(4)**; en ella encontrarás un ordenador al que conectar el rémora y obtener más información sobre el tren. Después retrocede hasta la sala de recarga **(3)** y entra por la puerta del fondo.

Llegarás a otro pasillo **(5)** con un guarda. Primero escóndete detrás de las cajas y, cuando estés preparado, saca la pistola y dispárale. Con el ruido saldrán otros dos guardas a tu encuentro; dales la misma medicina, y entra por la puerta de la izquierda a la sala de control de las armas **(6)**.

Una vez dentro, conecta el rémora para ver de qué va la cosa y sal de nuevo al pasillo. Esta vez entra por la puerta del fondo **(7)** y deshazte del guardia que hay dentro antes de que haga funcionar la alarma. Te encontrarás en una habitación con otras dos puertas, entra por la puerta de la derecha para llegar a la enfermería **(8)**; en una camilla verás a un hombre malherido, justamente el hombre que colocó la bomba en el tren. Habla con él y te dirá qué tienes que hacer para desactivar la bomba.

Después de la charla, tendrás sólo 15 minutos para encontrar la sonda y para cambiar el temporizador de la bomba.

Entra por la puerta contraria a la que has entrado **(9)** y conecta el rémora al ordenador. Desde allí podrás abrir la taquilla número 23. Dirígete después hacia la taquilla y recoge la **sonda.**

Acto seguido ve hacia el pasillo **(7)** y, si te sobra tiempo o si te apetece, entra en la sala de tiro **(10)** y deshazte de los guardias que quedan. Después podrás coger **munición** del cajón que verás al fondo.

Deberás llegar hasta la sala de recarga **(3)** y cruzar la puerta de la derecha. Avanza por la pasarela para llegar al final del 5º vagón **(11)**. Allí verás una puerta de seguridad, con un láser incorporado; que tendrás que desactivar para poder pasar. Para ello, deberás llegar hasta la sala de control **(4)** y conectar el rémora al ordenador que controla las puertas de seguridad. Una vez lo hayas desactivado, vuelve a la habitación **(11)** y entra en el siguiente vagón.

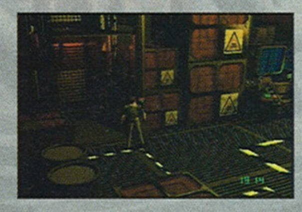






CUARTO VAGÓN

Avanza por el pasillo **(12)** y métete por la puerta de la izquierda (la otra está cerrada).





Verás un gran almacén **(13)** con un robot patrulla. Escóndete detrás de las cajas para que el robot no te vea, y cuando pase por tu lado y se de la vuelta, coloca la mina EMP en el punto de recarga que encontrarás a la derecha. Acto seguido, escóndete detrás de las cajas cercanas al punto.

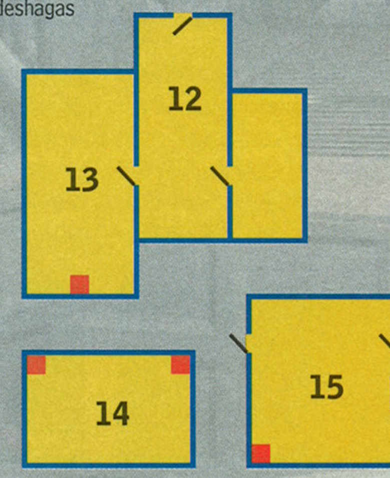
Espera a que pase el robot y se electrocute para retirar la mina y seguir tu camino.

Cuando esto suceda, dirígete hacia el ascensor que encontrarás al fondo de la habitación para llegar a un nuevo almacén **(14)**. Nada más salir del ascensor dispara al guardia y pregunta al técnico sobre la **caja de bobinas**. Después conecta el rémora al ordenador para obtener más datos y coge otro ascensor que encontrarás en la parte izquierda del almacén (para llamarlo deberás colocarte justo delante del botón).



Este ascensor te llevará al muelle de carga **(15)**. Nada más subir los guardias que hay vigilando te dispararán, así que deberás ser más rápido que ellos si quieres llegar al final del juego. Cuando te deshagas de ellos, tan sólo deberás dirigirte hacia la **caja** con el número 66 impreso y colocar allí la sonda del temporizador. Una vez hecho esto, tendrás una hora para acabar con éxito la misión.

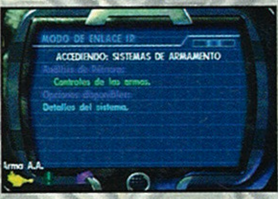
Llega hasta el final del muelle de carga y entra por la puerta de la izquierca (la de la derecha la encontrarás cerrada); acto seguido dispara al guardia que hay fuera y sube por la escalerilla. Una vez arriba, avanza por la pasarela hasta que una secuencia de video muestre a Cord la metralleta de la azotea.



Ahora viene lo gracioso, deberás retroceder hasta el quinto vagón y llegar a las dos salas de control **(6** y **4)**. Allí, conecta el rémora al ordenador para variar la trayectoria de una de las metralletas y destruir la que hay sobre el cuarto vagón. Una vez lo hayas conseguido, vuelve al muelle de carga **(15)** y sube de nuevo a la azotea. Avanza por la pasarela primero hacia la derecha y luego hacia la izquierda hasta llegar a otras escalerillas. Baja por ellas, elimina al guardia y entra por la puerta de la derecha. Dentro encontrarás otro guardia, hazle lo mismo que a su compañero y cruza la siguiente puerta. Llegarás a una pequeña sala con dos puertas. Entra por la de la derecha para acceder al siguiente vagón.



Espera a que el robot avance hasta el final de la habitación para salir de tu escondite y colocar la mina en el punto de recarga.



Usa la sala de control de armas para acabar con la metralleta.





Coloca en esta caja la sonda que encontraste en la taquilla para modificar el tiempo de explosión de la bomba.

TERCER VAGÓN

Al entrar en el tercer vagón, conecta el rémora en el ordenador que hay al lado de la puerta. De este modo podrás hacer que los guardias se queden encerrados en sus habitaciones. Cuando estés seguro de haberlo conseguido, sal al pasillo **(A)** y sube por las escalerillas que verás nada más salir. Desde el tejado, sigue la pasarela y baja por la siguiente escalerilla; entra después por la puerta que verás a la derecha. Conecta el rémora antes de acceder al pasillo **(B)** para ver cuando desaparece de la zona el robot patrulla. Entra cuando esté todo despejado y llega hasta la puerta al fondo del pasillo. En la siguiente habitación **(C)**, verás un guardia. Mantén a John escondido detrás de las cajas hasta que se dé la vuelta, y síguele agachado sin que se dé cuenta hasta poder entrar por la puerta de la izquierda.

En la siguiente sala **(D)** encontrarás un ascensor que te llevará al vagón lanzadera. Espera dentro del ascensor a que el guardia se gire y atácale por detrás; eso sí, ten cuidado al hacerlo, ya que si fallas dará la voz de alarma y llenará la zona de enemigos. Una vez eliminado, ve a las escalerillas de la izquierda para acceder a la plataforma superior, en donde verás otro guardia. Espera también a que se dé la vuelta para atacarle (a éste puedes dispararle si quieres), y avanza después hasta ver otras escalerillas a la derecha, por las que debes subir para llegar a los baños **(E)**.

Antes de salir al pasillo **(A)**, conecta el rémora para saber la ruta del robot patrulla. Sal cuando lo pierdas de vista y coloca la mina EMP en el punto que encontrarás en el pasillo. Después, corre para entrar por la siguiente puerta que verás a mano izquierda, y espera a que el robot pase y se electrocute.

Esta puerta te llevará a un nuevo pasillo **(F)** con dos puertas más, una a la derecha y otra a la izquierda. En la de la izquierda sólo hay un robot. Ve hacia la de la derecha y conecta el rémora para intentar romper el sello de seguridad. Al hacerlo el robot de la habitación de al lado se pondrá en alerta, por lo que sal corriendo y métete de nuevo en los baños **(E)**. Así este robot también se electrocutará, con lo que te lo quitarás de encima fácilmente y sin problemas.

Con esto habrás abierto la puerta de seguridad que lleva al segundo vagón, así que dirígete hacia él lo más rápido posible para continuar la misión. Eso sí, antes de salir no te olvides de recuperar tu mina EMP. Muy pronto volverás a necesitarla.



Antes de cruzar la puerta, conecta dos veces el rémora en el panel de la pared para encerrar a todos los oficiales en sus barracones.



Cuando consigas abrir la puerta, regresa pitando hasta el pasillo si no quieres que uno de los robots te encuentre y te elimine.

SEGUNDO VAGÓN



Al entrar en el siguiente vagón **(G)** verás dos puertas, una a la izquierda y otra a la derecha. Entra primero por la de la izquierda y deshazte del guardia que hay dentro **(I)**. Habla con el técnico y coge el ascensor que hay al fondo de la sala. Bajarás a una pequeña sala de control **(J)** con un ordenador al que conectar tu **rémora**. Desde él podrás bajar la escotilla inferior. Baja de nuevo para hablar con el técnico (amenázale si no atiende a razones) y después sal al principio del vagón **(G)**. Esta vez opta por la puerta de la derecha para llegar a la sala de control de misiles **(H)**. Avanza hasta dar con otro ordenador el cual te permitirá bajar la escotilla superior de la lanzadera.

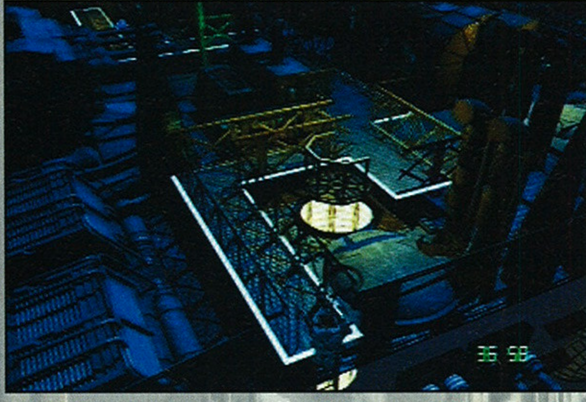
Ahora vuelve a la sala de control y conecta de nuevo el rémora. Esta vez escoge la opción de la plataforma de mantenimiento. Si todavía no te sale esta opción, sube de nuevo para amenazar al técnico y obtener todos los datos que necesitas **(código secreto)**. Sal al pasillo para entrar en la otra habitación **(H)** y poder introducir el código en el ordenador. Vuelve de nuevo a la sala de control **(J)** y despliega la plataforma de mantenimiento (se abrirá a la izquierda del ordenador). Con ella podrás acceder al techo.

Sigue la pasarela por el camino superior hasta dar con unas escalerillas (en la otra dirección también hay escalerillas; recuerda el camino para más tarde). Baja las escalerillas y entra por la puerta que encontrarás a la derecha. Al entrar en esta nueva sala **(K)** verás un guardia; deshazte de él y del que vendrá al oír el ruido. Ya más tranquilo, avanza hasta la siguiente sala **(L)** y observa la puerta de la derecha. Está cerrada y, si conectas el rémora, descubrirás que sólo se puede abrir desde la sala de recarga. Para poder abrirla deberás alertar al robot. Haz que te siga hasta la puerta por la que entraste **(K)**, sube corriendo las escalerillas, avanza por la pasarela hacia el otro lado y baja por las siguientes escalerillas. Acto seguido entra por la puerta hasta la sala de recarga **(M)** y coloca la mina EMP en el sitio adecuado. Antes de que entre el robot sal por la otra puerta **(L)** y espera a que se electrocute.

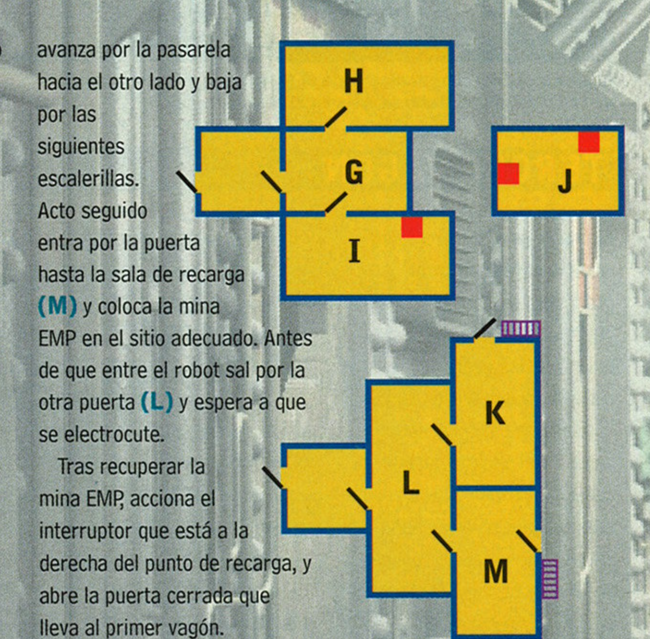
Tras recuperar la mina EMP, acciona el interruptor que está a la derecha del punto de recarga, y abre la puerta cerrada que lleva al primer vagón.



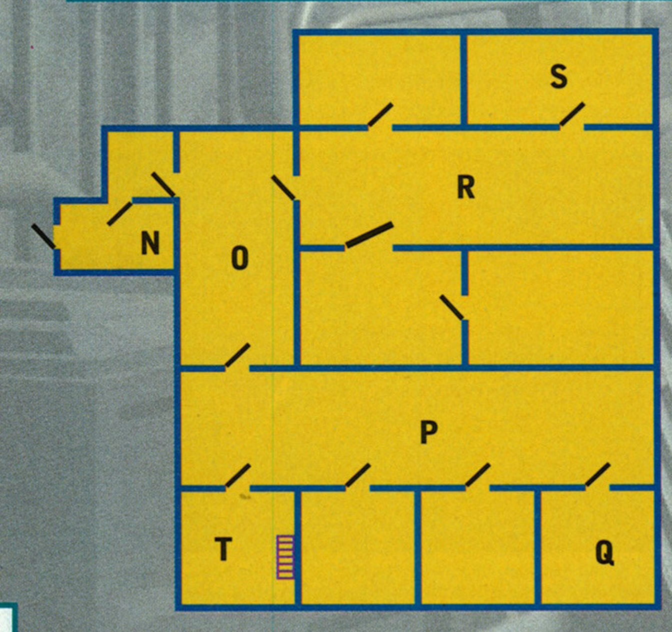
Para conseguir que el técnico te dé información sobre los misiles, deberás amenazarle unas cuantas veces con tu arma.



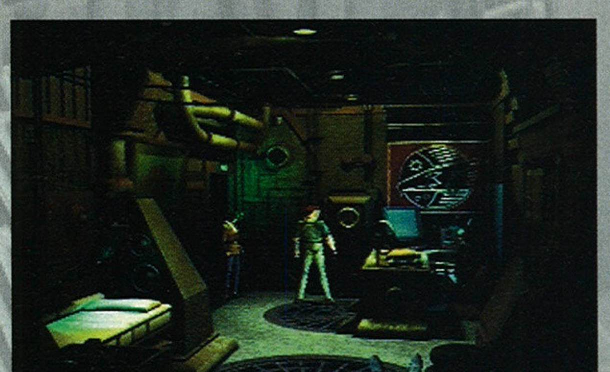
Cuando consigas llamar la atención del robot, regresa hasta la plataforma y baja por las escalerillas que encontrarás tras ella.



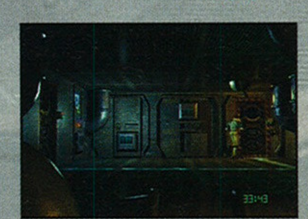
PRIMER VAGÓN



Verás una gran sala **(N)** con una puerta a la derecha y unas extrañas cerraduras en la pared (recuérdalas para más tarde). Entra por la puerta y elimina al guardia que hay al otro lado. En esta pequeña habitación no tienes nada más que hacer, así que sigue avanzando hasta llegar a un pasillo **(O)** con dos puertas, una a la izquierda y otra al fondo. Ve hacia la del fondo para llegar a un pasillo **(P)** lleno de celdas. Antes que nada deshazte del guardia; después dirígete a la última sala **(Q)**.



Las llaves que te permitirán desenganchar los vagones del tren, las encontrarás en la caja fuerte de esta sala.





Dentro encontrarás a Chi en compañía de un guardia. Espera a que Chi golpee al guardia para poder dispararle sin peligro de dañar a la chica.

Retrocede hasta el primer pasillo **(O)** tras hablar con Chi, y métete por la puerta de la izquierda para llegar a un tercer pasillo **(R)** con guardia incluido. Situado en este nuevo pasillo verás tres puertas; la de la izquierda te llevará a una sala de conferencias sin salida y la primera de la derecha te llevará a una habitación muy pequeña, sin nada que merezca la pena. Avanza, pues, por el pasillo hasta la segunda puerta a la derecha **(S)**, prepara tu arma y dispara al oficial que hay dentro. Después registra su caja fuerte para obtener los dos **pases** que necesitas para salir del vagón. Acto seguido, vuelve al principio del vagón **(N)** y, con ayuda de Chi, coloca los dos pases en las cerraduras



(antes de dar el pase, investiga las cerraduras). Una vez hecho esto, olvídate por completo de la bomba.

Ahora lo que necesitas es llegar al puente de mando y controlar el tren. Para ello retrocede hasta la celda en la que encontraste a Chi **(Q)** y conecta el rémora al ordenador de la izquierda. Desde allí abre la celda número 4 (es la única que está cerrada) y la escotilla que hay en la celda.



Para poder desenganchar los vagones necesitarás la ayuda de Chi, así que entrégala una de las llaves para insertarlas a la vez.

Ya sólo te queda entrar en la celda **(T)**, subir la escalerilla, avanzar por la pasarela y bajar por el otro lado; una vez allí, desenfunda tu arma y entra por la puerta del fondo. Elimina a los guardias que verás antes de que puedan reaccionar, y baja las escalerillas del centro del puente para poder hablar con el conductor.

Misión cumplida.

4ª MISIÓN: Área de Contención

NIVEL ALPHABETA

Empezarás la misión a las afueras del área de contención **(1)**. Al bajar del camión, John se dará cuenta de que hay demasiados guardias como para pasar inadvertido. Rodea el camión por la izquierda e investiga la capota del vehículo. Uno de los guardias que vigilan la puerta se acercará para ver qué pasa. Aprovecha y retrocede rápidamente hacia el lado contrario del camión para atacar sigilosamente a su compañero por la espalda. Después podrás deshacerte del otro guardia sin problemas.

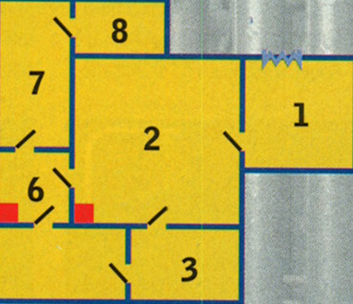
Conecta el rémora para poder abrir la puerta y entrar en el área de contención. Accederás a una gran sala **(2)** con dos puertas y un ascensor. Métete por la puerta del fondo y habla con el técnico que hay dentro **(3)**, el cual resultará un poco borde. Conecta el rémora en el ordenador que hay a la derecha de la habitación e investiga todas las opciones que te proponen. Después sal de nuevo por donde entraste y coge el ascensor para llegar al nivel Beta. El ascensor te dejará en una gran habitación **(4)** con un montón de guardias y técnicos merodeando por ahí. Avanza por la pasarela de la derecha hasta llegar a una puerta cerrada al fondo. Investígala con el rémora para obtener un **código**. Retrocede hasta el ordenador **(3)**, e introduce el código; elige primero la opción 1 y luego la opción 2 para poder abrir la puerta del nivel Beta. No hagas caso de lo que te pueda decir el oficial simpático y retrocede de nuevo **(4)** para llegar a la puerta, que ahora estará abierta. Si vas directo a la puerta los guardias te prohibirán el paso, así que tómatelo con calma y agáchate hasta llegar a la pasarela.

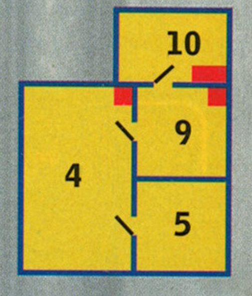


Cuando consigas abrir la puerta de seguridad, acércate hasta el técnico y recoge su tarjeta de identificación.



Usa el cable del almacén en el gancho que hay a la izquierda.





Cuando veas que el guarda que patrulla esa zona se da la vuelta y no pueda verte, llega hasta la puerta y entra rápidamente. En esta sala **(5)** verás a un técnico muerto en el suelo; acércate a él y recoge su **pase de identificación**.

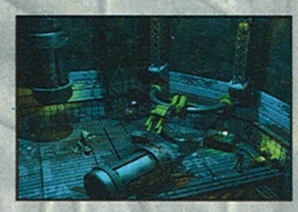
Retrocede de nuevo hasta el ascensor en el nivel Alpha **(2)** y entra esta vez por la puerta de la derecha; encontrarás una nueva sala llena de guardias **(6)**. Para evitar que te hagan preguntas comprometidas, vete inmediatamente por la puerta de la izquierda. Dentro de la habitación verás dos guardias; habla con el que está de pie junto a la puerta y enséñale tu pase ID. Accederás a un pequeño almacén **(8)** con pilas de cajas; entre ellas, enganchado en la pared, verás un **cable rojo**. Cógelo y vuelve al nivel Beta **(4)**.

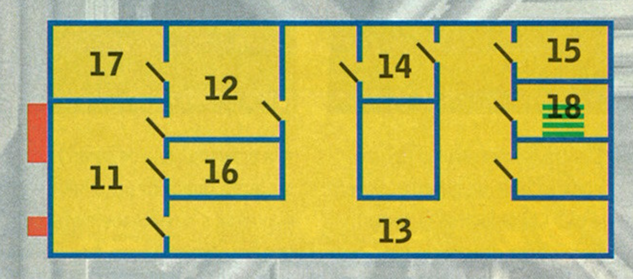
Entra por la primera puerta de la derecha para llegar a una nueva sala con oficiales vigilando **(9)**. Pasa de ellos y entra por la puerta de la derecha para llegar a una gran sala **(10)** con técnicos. A la izquierda podrás ver un gran ascensor rojo. Habla con el técnico que verás al lado de dicho ascensor y enséñale el pase para acceder al hueco del ascensor (otro borde). Una vez en el hueco, usa el cable en el gancho que encontrarás a la izquierda y ... a hacer rappel.

NIVEL KAPPA









Llegarás al hueco del ascensor del nivel Kappa; para entrar en la planta, usa el rémora en el panel de la derecha. Escoge la segunda opción (BEELZEBUD) y entra en el pasillo **(11)**. Acto seguido, desenfunda tu arma y dispara a los minibots hasta acabar con ellos. Después podrás detenerte para admirar el "bello" paisaje, todo lleno de sangre y de gente muerta. Sin duda, algo raro está pasando.

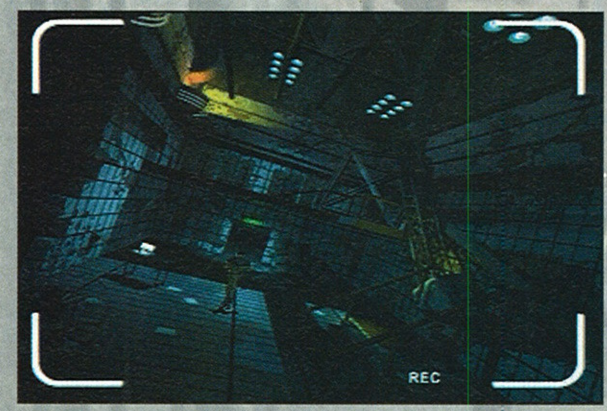
Registra los cuerpos para conseguir un poco de munición y botiquines, y métete por la primera puerta de la izquierda, justo la que queda enfrente del hueco del ascensor. Cruza esta nueva habitación **(12)**, y ve por la puerta de la izquierda para llegar a un largo pasillo **(13)**. No avances por él; ve por la siguiente puerta a la izquierda. Accederás al almacén de armas **(14)**. Deshazte del minibot que hay dentro, y sal por la puerta de enfrente al otro extremo del pasillo anterior **(13)**.

Todavía no investigues el pasillo; dispara a los minibots que aparezcan y entra por la puerta que verás al fondo del pasillo a la izquierda. En esta sala **(15)** te encontrarás con un **portátil encendido**. Conecta tu rémora, reinícialo y procede a abrir el correo para averiguar que un robot llamado Spectra es quien ha sembrado el pánico en este nivel. Sal de nuevo para encontrarte cara a cara con el robot mencionado; dispararle es inútil, así que esquívale y retrocede corriendo hasta el pasillo del principio **(11)**. Ahora, métete por la siguiente puerta a la izquierda para llegar a unas oficinas **(16)**. En su interior verás una caja fuerte; investígala, introduce el código que la abre, y coge el **fusible** que encontrarás en su interior.

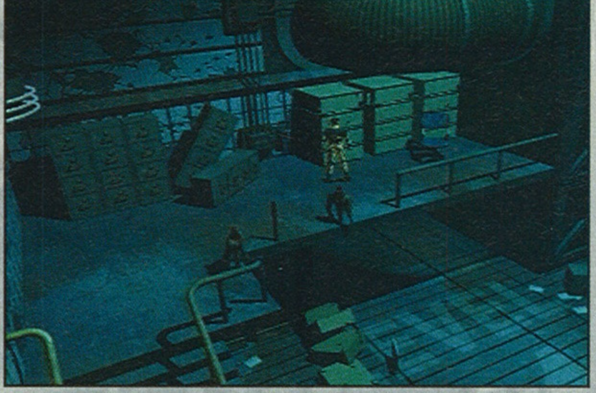
Retrocede de nuevo hasta la sala con tres puertas **(12)** y ahora métete por la puerta de la derecha, la que está más alejada. Entrarás así en una habitación con un **brazo mecánico (17)**. Usa el rémora en el panel situado a la derecha del brazo, activa las vainas, asegúrate de que el brazo funciona (encontrarás la palanca a la derecha del ordenador) y vuelve de nuevo al primer pasillo **(11)**. Entra ahora por la única puerta que queda por cruzar (la de la izquierda) para llegar al pasillo principal **(13)**. Avanza por el pasillo hasta el fondo, gira a la derecha y entra por la segunda puerta a la izquierda. Dentro de esta habitación **(18)**, aparte de ver un minibot del que deberás deshacerte, encontrarás unas escaleras en el centro. Sube por ellas a la plataforma superior, y contacta con el terminal de energía. Justo a la izquierda, verás un sitio donde colocar el **fusible** que recogiste de la caja fuerte. Después de colocarlo, Cord conectará con el terminal; de este modo podrás mandar energía a las vainas.

Al salir de nuevo al pasillo **(13)**, recorre toda la planta buscando a Spectra. Cuando lo encuentres, haz que te siga hasta la sala del brazo mecánico **(17)**. Corre hacia la palanca que está al lado del ordenador y cuando Spectra pase por el tubo que hay en el centro de la habitación activa el brazo. Una vez el robot gigante esté electrocutado, regístrale para obtener el **chip clave**.

Con él en tu poder, regresa al pasillo del principio **(11)** y ve hacia la pared de la derecha para encontrar un pequeño ascensor, cerrado con una clave de seguridad. Introduce el chip en su puerta para abrirlo, y usa el ascensor para bajar hasta el siguiente nivel.



Acércate hasta el ordenador portátil que encontrarás en esta sala para averiguar algo más acerca de los siniestros planes de Nagarov.

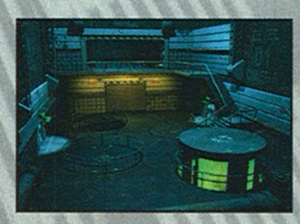


Para poder usar la fuente de energía, coloca el fusible en el pequeño panel que encontrarás a la izquierda.

NIVEL OMEGA

Empezarás en una especie de balcón superior **(A)**. Baja con el montacargas y deshazte del guardia que está junto a los ordenadores. Será mejor que llegues con la vida al máximo, por que te llevarás algún que otro disparo. Una vez hayas eliminado al guarda, conecta el rémora a los dos ordenadores. Conecta primero con el de la derecha, para acceder a los **archivos de especímenes**; así obtendrás información sobre un tal **Oliakov.** Después conecta con el de la izquierda para poder manipular las vainas. Acciona la **número 8** para poder hablar con Oliakov. Lo encontrarás un poco loco, pero te servirá de gran ayuda para salir de esta sala. Tras hablar con él, déjalo en libertad.

A continuación, corre hacia la puerta que verás al fondo, e intenta abrirla. Retrocede de nuevo hasta los ordenadores y activa la vaina **número 11**; Cord se dará cuenta de que







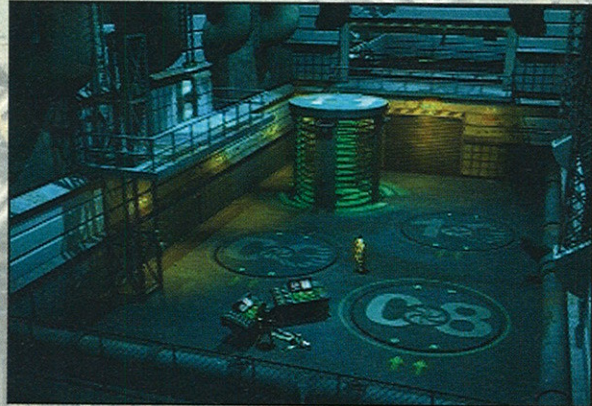
necesita ayuda para poder llegar hasta el balcón que hay encima de la puerta. Habla de nuevo con el loco de Oliakov y cuando te proponga jugar a algo acepta. Después de jugar a los secretos proponle un nuevo juego. Por supuesto, accederá a la primera. Cuando veas que el loquillo se monta encima de la vaina, acciona el **botón 11** hasta que él te diga. Después te propondrá el mismo juego pero al revés. Corre hasta la vaina 11 y cuando estés arriba, salta hasta el balcón. Desde arriba podrás llegar a la siguiente habitación **(B)**.

Baja las escaleras y entra por la puerta de la derecha (la de la izquierda está cerrada). Una vez dentro del laboratorio **(C)**, investiga los cilindros para descubrir las locuras que intenta Nagarov. Acto seguido, éste aparecerá usando a Alex como escudo, por lo que no le podrás disparar, y tendrás que escuchar pacientemente sus historias de reconquista.

Al finalizar su repertorio, saldrá por la puerta por la que entraste. Síguele a la sala anterior **(B)** e intenta pasar por la puerta de la izquierda. Como sigue sin poder abrirse, retrocede hasta el laboratorio anterior **(C)**; dentro hallarás a un técnico muerto de miedo, que te ayudará a cruzar esa puerta cerrada. Después de hablar con él, síguele hasta la puerta y entra en la pequeña habitación **(D)** sin salidas a la vista. Ni rastro de Nagarov. Investiga el armario que hay en la pared justo en la esquina de la derecha. Colócate después frente al armario para abrirlo y manipula el **rifle de asalto** que hay en el interior. Voilá, ya tienes el sitio por el que ha salido Nagarov.

Entra por el pasadizo y sube por las escalerillas que verás a la derecha hasta llegar al helipuerto. Nada más salir, deshazte del centinela que está patrullando, y observa cómo Nagarov desaparece delante de tus narices sin que puedas hacer nada por evitarlo. Acto seguido, manda un mensaje a Chi para que intente rastrear el lugar (escoge la opción número 4 del menú de tu rémora); tras leer la respuesta de la asiática, habla con un técnico que encontrarás escondido detrás de un camión para que te dé la contraseña de su ordenador. Ahora vuelve a la sala del armario **(D)**, e introduce esa contraseña conectando el rémora al ordenador que hay a la izquierda de la habitación. La contraseña VALENTINA no funcionará, así que prueba con EVA en su lugar. Con esto conseguirás acceder al interior del sistema informático, en donde podrás desactivar el radar NEPHJAM. Nada más terminar, Chi te mandará un mensaje; léelo y sube de nuevo lo más rápido que puedas al helipuerto.

Misión cumplida.


Para poder llegar hasta el balcón, pide la ayuda de Oliakov proponiéndole un nuevo juego. Tendrás que activar la vaina 11.



Cuando termines de escuchar a Nagarov, sal del laboratorio unos segundos y vuelve a entrar para encontrarte con el técnico.

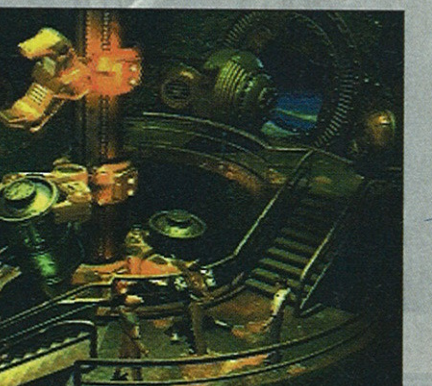
5ª MISIÓN: En la refinería (Disco 2)

LA MINA

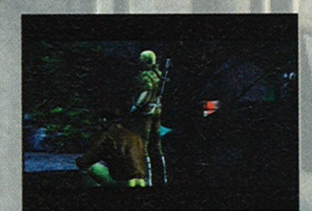
Comenzarás la misión en la misma parte de la mina por la que huiste al comenzar la aventura. Con Kostov a tu lado intenta abrir la reja de hierro situada en la pared de la derecha. Habla con el compañero de John para escuchar sus sutiles comentarios y, acto seguido, adéntrate en la mina (sólo sigue el camino de la izquierda). Avanza agachado hasta llegar al guardia y atácale por la espalda. Acciona primero la palanca que encontrarás en la pared de la izquierda y después amenaza con tu arma al técnico para que te ayude a abrir la reja de hierro. Nada más decírselo, sal corriendo hasta la puerta o no te dará tiempo a pasar al otro lado (si pese a todo esto te pasa, vuelve a hablar con el técnico).

Aparecerás en el mismo lugar en el que encontraste el cuerpo de Kiefer. Ya sabes el camino; llega hasta el puente con láser y espera a que se apaguen para poder pasar al otro lado. Agáchate y avanza despacio hasta el guardia para poder atacarle sin ser descubierto. Ahora se presentan dos caminos; el de la izquierda te llevará a otra de las partes de la primera misión, la cual está invadida de robots. Escoge el camino de la derecha y espera


Tras cruzar el puente, escóndete detrás de las rocas y espera a que aparezcan los soldaditos de turno para tenderles una emboscada.


Para poder coger el montacargas, deberás arreglar el ordenador que controla las pinzas. Dale un buen puñetazo y conecta el rémora.

a que Kostov se ocupe de uno de los técnicos; tras la charla, sigue avanzando por la mina, todo recto, hasta llegar a un viejo puente de madera custodiado por una gran metralleta. Al llegar allí habla con Kostov sobre todo lo que te propongan; tu compañero se ofrecerá a ayudarte a cruzar el puente. Cuando veas que Kostov dispara, cruza corriendo al otro lado y escóndete detrás de las rocas. Aparecerán un montón de guardias alertados por el ruido. Cuando veas que están lo suficientemente cerca, sal de tu escondite y dispárales hasta no dejar uno solo en pie.







Tras hablar con Kostov y decidir que él se queda al otro lado, avanza tú sólo por la mina. Deshazte del guardia que encontrarás junto a una vagoneta y conecta el rémora al ordenador que hay junto a la puerta gigante. Una vez abierta dicha puerta, cruza al otro lado. Te encontrarás con un par de técnicos en serios problemas; podrás ayudarles de la siguiente forma. Conecta el rémora al ordenador, como está roto y no responde, acércate todo lo que puedas y dale un puñetazo. Por arte de magia el ordenador volverá a funcionar y podrás manejar la máquina gancho. Tras arreglarlo, conecta el rémora y escoge la tercera opción para dejar libre el ascensor que hay en la sala.

Móntate en el ascensor y llegarás a la refinería.

LA REFINERÍA

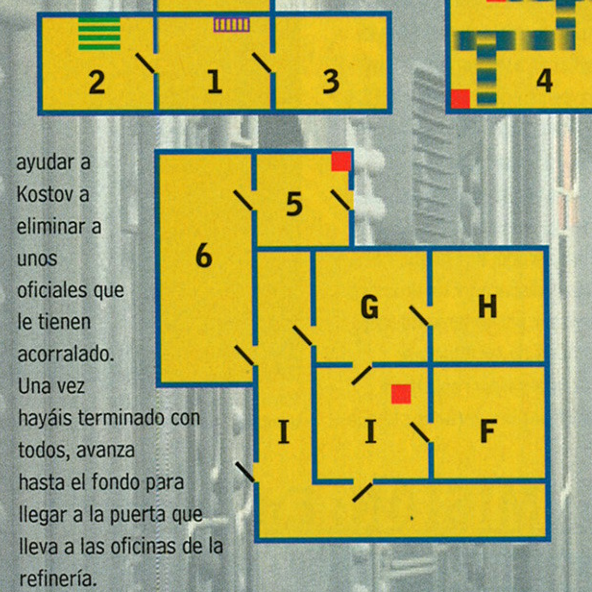
El ascensor te dejará en lo que parece un jardín. Como a simple viste no se ve salida posible, sube por las escalerillas a la azotea de un pequeño edificio. Desde esta zona verás una ventana a la izquierda con un cristal roto; examínalo para entrar en la habitación **(2)**.

En su interior verás al padre de Alex, el profesor Tolstov trabajando en un nuevo proyecto de Nagarov. Habla con él de todo lo que te propongan. Después dispara al guarda que se acerca a rastrear la zona, y vete pitando de la habitación antes de que venga el robot patrulla (el cual disparará a Tolstov nada más llegar). Sal de nuevo por la ventana, y baja por las escalerillas para entrar en un patio interior **(1)**; métete de nuevo en el laboratorio **(2)** por la puerta de la izquierda y coloca rápidamente la mina EMP en el punto que hay bajo la plataforma superior. Ahora, vuelve al patio **(1)** y espera a que el robot se electrocute. Acto seguido, sube para hablar una última vez con el papá de Alex, y cuando expire recoge su **tarjeta de identificación** para moverte sin problemas por las instalaciones de la refinería.

Vuelve a la estancia anterior **(1)** y dirígete esta vez hacia la puerta de la derecha. Llegarás a la parte inferior de la fábrica **(3)**. Escóndete detrás de los cilindros y avanza hasta el fondo de la sala para que el vigilante no te vea. Una vez allí, sube por las escalerillas y avanza por la pasarela hasta poder coger un ascensor con ayuda de la tarjeta ID.

En la siguiente planta **(4)** hay unas cintas transportadoras. Súbete en ellas y, antes de llegar a la turbina, salta hacia el otro lado para no morir aplastado. Acto seguido, dispara a los guardias que te verán desde la otra punta de la sala; después, sigue la pasarela y usa de nuevo la cinta transportadora para llegar hasta el horno. Salta antes de que te quemes y sube por las escalerillas. Sigue avanzando por las cintas hasta llegar a una zona con dos plataformas, una a la izquierda y otra a la derecha. Ve primero hacia la izquierda, dispara al guardia y acciona la palanca que verás en la pared. De este modo distraerás a dos de los vigilantes de la sala de Baby Blue. Una vez eliminados, corre hacia la plataforma de la derecha y accede al ascensor con la tarjeta de Tolstov.

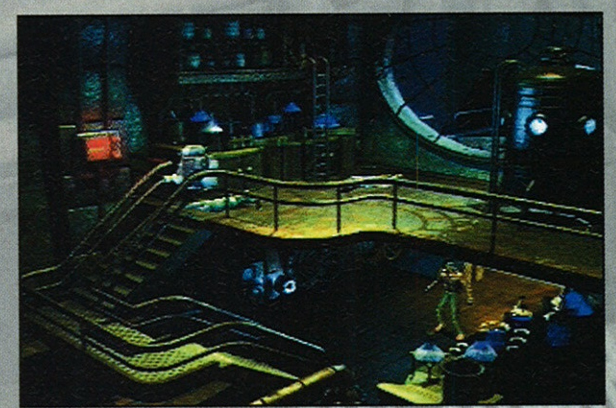
Este ascensor te dejará en la habitación de Baby Blue **(5)**. Agáchate y avanza hasta el primer guardia para deshacerte de él. Después haz lo mismo con su compañero, y coloca la bomba en el panel luminoso de la máquina. A continuación, usa un botiquín, ponte la vida al máximo, y sal al garaje **(6)** por la puerta de la izquierda para ayudar a Kostov a eliminar a unos oficiales que le tienen acorralado. Una vez hayáis terminado con todos, avanza hasta el fondo para llegar a la puerta que lleva a las oficinas de la refinería.











Tras hablar con el profesor Tolstov, baja hasta el jardín y entra por la puerta del laboratorio para conectar la mina en el punto de recarga.



Antes de que llegues a la trituradora, haz que Cord se enganche a las tuberías que hay encima de la cinta transportadora.

OFICINAS

Nada más entrar, verás que te encuentras en el pasillo (I) de la primera misión. Baja por las escaleras y métete por la puerta de la izquierda; después cruza la habitación y pasa por la puerta de la derecha. Llegarás a la habitación del ascensor. Desde aquí podrás elegir entre dos caminos. Uno subir por el ascensor hasta el bar, y otro, avanzar por la habitación de la derecha. Será mejor que escojas este último,



porque el bar lo encontrarás lleno de soldaditcs volgianos, más que dispuestos a llenarte el cuerpo de plomo.

Entra pues por la puerta de la derecha y deshazte de los dos centinelas que custodian la segunda puerta de la



habitación. Dos puertas más, dos soldados más, y verás la luz del día. Desde este sitio, no tendrás ningún problema para salir al exterior, y escapar rápidamente de tan siniestra y peligrosa instalación. Misión cumplida.



Escóndete tras los barriles antes de que los soldados de Volgia te vean y disparen como locos y, cuando estés preparado, ataca.

6ª MISIÓN: Base de Tierra

Sube por las escalerillas que hay a la derecha del monorraíl y, una vez arriba avanza por la pasarela (A) hasta ver un grupo de guardas enfrente de lo que parece un búnker (F). Escóndete detrás de las cajas para que no te vean; como el camino por aquí parece imposible, retrocede unos cuantos pasos y cruza el descampado hacia la izquierda. Verás un grupo de edificios rodeados por una valla. Acércate a la valla con cuidado para que no te descubran, e investiga la rueda de aspecto sospechoso que verás apoyada en ella. Hazlo dos veces para descubrir un agujero por el que podrás pasar sin problemas.

Una vez dentro de las instalaciones, avanza con cuidado escondiéndote detrás de las cajas y de los barriles hasta llegar a la puerta de un garaje (B). Como la puerta está cerrada, sube por las escalerillas a la azotea y asómate a la claraboya que está iluminada. Desde allí Cord verá cómo uno de los guardias ve por televisión un partido de fútbol. Dirígete a la antena que encontrarás a la derecha para crear interferencias y fastidiar al guardia su diversión. Acto seguido escóndete detrás del bidón que hay en el tejado y, cuando veas aparecer al guardia, dispárale por la espalda. Regístrale, coge su **pase de identificación**, y baja para meterte en el garaje.

Una vez dentro, encontrarás el interruptor de las luces exteriores al lado del televisor. Juega con ellas para llamar la atención del oficial que hay fuera; después escóndete y espera a que aparezca para eliminarlo. Sal del garaje y retrocede un poco hasta dar con un edificio en forma de L (C). Usa el pase para entrar y habla con el técnico que hay dentro; después podrás colocar la mina EMP en el punto de recarga de robots y conectar el rémora en el ordenador del técnico. Desde aquí llama a los dos robots (primero uno y luego otro) y sal de nuevo después de tranquilizar al técnico.

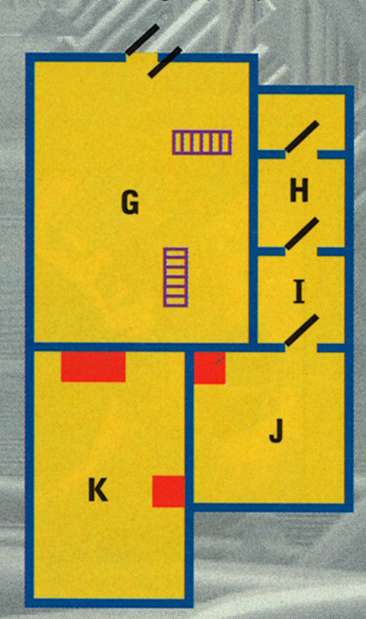
Sigue avanzando de nuevo hasta la valla y fíjate en la **bombona de gas** que hay sobre otro de los edificios (D). Investiga la **válvula** que encontrarás en la pared, a la derecha, y usa el mechero sobre el gas para hacer un poquito de fuego. Tras preparar esto, podrás avanzar por el camino entre los dos edificios anteriores (B y C) y llegar a un nuevo edificio con puerta de

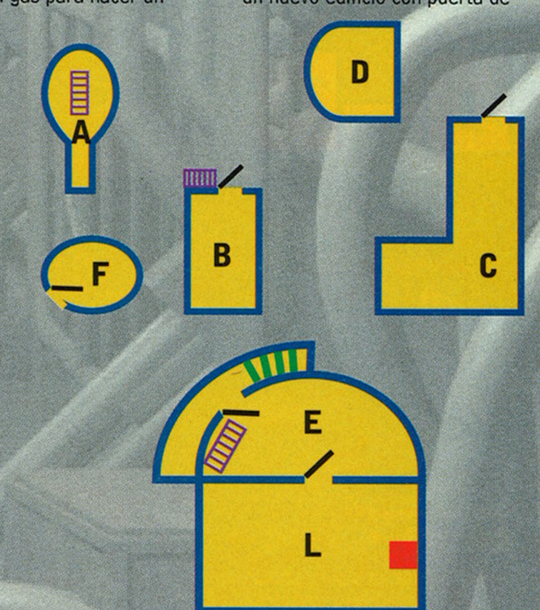


Acércate con cuidado hasta la reja e investiga un par de veces la rueda que está apoyada. Después entra agachado por el agujero.

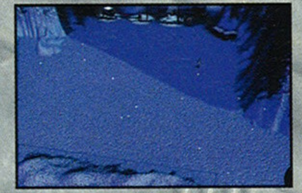


Al activar el teleférico corre hasta conseguir salir del edificio y avanza por la pasarela para poder llegar hasta la isla.

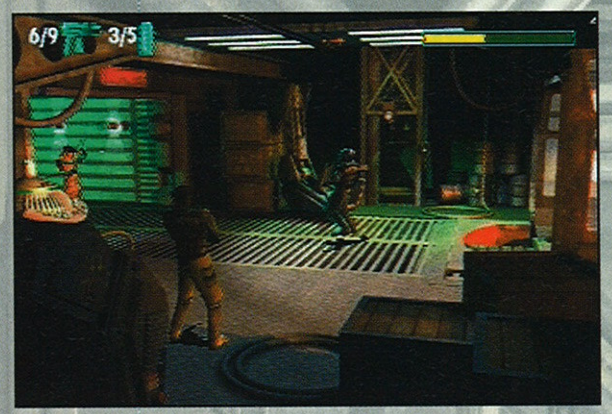












seguridad. Usa el pase y sube por las escaleras que rodean el edificio **(E)**.

Al llegar arriba verás una puerta; entra en el edificio e investiga la puerta blindada y la ventana. Después dirígete a las escalerillas de la izquierda para subir al tejado del edificio. Arriba te encontrarás con dos soldados que vigilan los misiles. Deshazte de ellos y acércate a la lanzadera; ahora tan sólo tienes que conectar el rémora y disparar los misiles, con lo que podrás acceder fácilmente al búnker **(F)**.

Retrocede pues todo lo andado y entra en el edificio anteriormente mencionado **(F)**; acércate sigilosamente a los guardias para atacarlos por la espalda sin que te descubran y entra en la sala de control del monorrail. Así podrás conectar el rémora en el ordenador y conseguir la **clave** necesaria para abrir la puerta y entrar en la base. Después baja por las escalerillas del principio **(A)** para ir al encuentro de Chi.

Tras ver la trifulca entre tus dos compañeros y ver cómo muere uno de ellos, no te quedará más remedio que seguir la misión; así que entra en el monorrail hasta llegar al hangar **(G)**.

Elimina a todos los guardias que hay dentro y avanza hasta la puerta del fondo. Antes de llegar saltará la alarma y aparecerán un minibot y un soldado de Volgia. Deshazte de ellos y sube por la escalerilla (el ascensor no funciona) para avanzar por el techo del tren. A tu paso te saldrá algún que otro guarda, así que permanece atento. Llega hasta las siguientes escalerillas y métete por la puerta que lleva a los vagones.

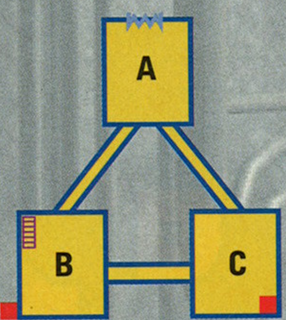
En cuanto se abra, dispara al oficial antes de que lo haga él. Ya sólo te queda avanzar por los vagones **(H y I)** y deshacerte de todos los guardas. En el tercer vagón **(J)** encontrarás un ordenador y un montacargas. Primero conecta el rémora al ordenador y después dirígete hacia el montacargas, el cual debe funcionar ahora. Se trata del ascensor por el que bajó el guardia del hangar **(G)**, así que llegarás al mismo lugar y podrás acceder al ascensor principal. Al salir del ascensor **(K)**, elimina a los guardias y sube en el montacargas que hay en el centro de la habitación.

Este nuevo ascensor te dejará en la sala de control del teleférico **(L)**. Antes de hacer nada, coloca con cuidado la mina EMP en el punto de recarga. Después podrás conectar el rémora al ordenador para abrir la puerta de seguridad (la cual te llevará al edificio **(E)**, lo que a su vez te dará el control del teleférico.

Ahora ya sólo te queda llegar a la Base de la Isla. Para ello, activa el teleférico desde el ordenador, y sal corriendo fuera del edificio **(E)**. Avanza por la pasarela de la derecha, y cuando veas el teleférico, salta sobre su techo. Si no lo consigues a la primera no te preocupes, porque puedes llamarlo de nuevo, y repetir de nuevo toda la operación hasta que te salga.

7ª MISIÓN: Base de la Isla

MUELLE DEL TELEFÉRICO

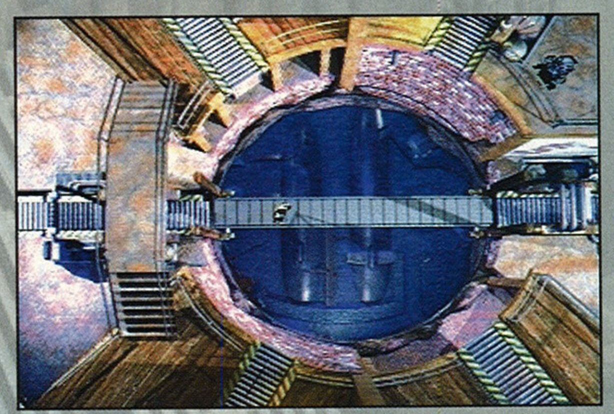


Al bajar del teleférico **(A)**, avanza por las cajas para no ser visto por el vigilante del muelle. Espera agachado hasta que pase al lado de John para atacarle por sorpresa. Una vez te hayas deshecho de él, ve por el arco que hay al lado del ordenador. Verás que varias salas se comunican por medio de una cinta transportadora. Bien, pues para poder llegar al ascensor auxiliar que te dará acceso a otras zonas de la base, deberás manejarla.

Regresa al ordenador y usa en él rémora para obtener información de la base y para disponer de las opciones de mando de la cinta. Deberás girarla tres veces en dirección contraria a las agujas del reloj, para subir en ella y acceder a una nueva sala (desde la cinta no andes ni corras porque sino te oirán los guardias). Una vez llegues a la sala de sondeos **(B)**, llega hasta la escalerilla y sube a la plataforma en la que se encuentra el ordenador. Deshazte del guardia, con cuidado de no hacer ruido, y gira la cinta dos veces en sentido contrario a las agujas del reloj. Sin bajar de la plataforma, avanza por la derecha hasta la cinta transportadora y accede a la planta superior del muelle de carga **(A)**. Tras eliminar al guarda conecta el rémora en el ordenador y mueve la cinta una vez en el sentido de las agujas del reloj.

Antes de cruzar por la cinta, coge la **célula de energía** que encontrarás en la pared, a la izquierda del ordenador. Pasa por encima del puente y llega hasta la cinta. En la sala del ascensor auxiliar **(C)**, verás un

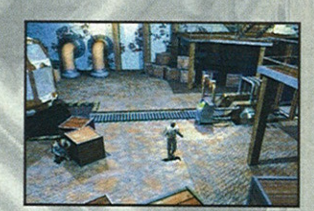
Una vez hayas eliminado al robot, coloca la célula de energía en el panel situado a la izquierda del ascensor auxiliar.



Para desplazarte por el muelle, maneja las cintas transportadoras con ayuda de los ordenadores y móntate en ellas.

montón de cajas, un robot patrullando y, en el fondo, un punto de recarga. Para llegar hasta él y deshacerte del robot, avanza despacio escondiéndote tras las cajas para que no te vea. En el momento en que llegue al punto de recarga y se de la vuelta, coloca la mina EMP y vuelve a esconderte tras las cajas.

Una vez el robot se encuentre fuera de servicio, coloca la célula de energía en el panel que hay a la izquierda del ascensor y úsalo para que funcione el ascensor y poder llegar a la siguiente planta.





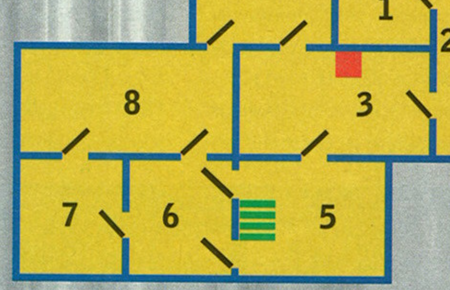
MANUFACTURA

Sal del ascensor **(1)** y métete por la puerta de la derecha. Llegarás a un pasillo **(2)** con una puerta al fondo a la izquierda; entra pues **(3)** y avanza por la pasarela hasta llegar a un ascensor en el centro de la habitación. Como no funciona, prueba a entrar por la puerta de la izquierda. Llegarás a una gran sala **(4)** muy bien vigilada, así que lo mejor será que vuelvas sobre tus pasos y pruebes otro camino. Regresa hasta la pasarela **(3)** y acciona la **válvula roja** (la verás fácilmente). De este modo un técnico subirá para ver qué es lo que pasa.

Hazlo unas cuantas veces más, hasta que veas que el muchacho se cansa de subir y bajar, y no coge el ascensor. Aprovecha entonces usarlo e ir a la planta inferior; nada más llegar allí, corre hacia el lado derecho de la habitación, sin que te vean los guardas, para entrar en la siguiente sala.

Esta habitación **(5)** tiene dos pisos y varias puertas, pero todas llevan al mismo sitio. Sube las escaleras y entra por la puerta que hay arriba. Llegarás a la parte superior de la siguiente sala **(6)**. Avanza por la plataforma hasta llegar al otro lado y poder entrar por la puerta de la izquierda. Llegarás así a una sala de recarga **(7)** custodiada por un oficial; deshazte de él y coloca la mina EMP en el punto. Ahora sal a buscar al robot. Métete por la puerta contraria a la que has entrado **(8)**, y avanza por la pasarela en diagonal; al final de ésta encontrarás una puerta que se comunica con la sala del robot del principio **(4)**. Dispara al guardia y haz que el robot te siga hasta el lugar donde has colocado la mina EMP. Después de esto, regresa otra vez por la pasarela hasta la habitación del robot **(4)**. Para salir de esta planta, entra por la puerta de la izquierda **(9)** y baja por las escaleras; una vez abajo entra por la puerta de la derecha para llegar a la zona del ascensor. Una vez allí, elimina al guardia y ve al ascensor.

Para poder usar el ascensor, gira la válvula y espera a que suba el técnico. Hazlo un par de veces más para llegar al nivel inferior.



SEGURIDAD



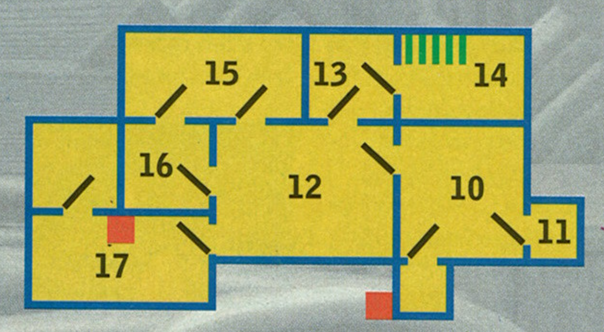
Usa el rémora para encerrar a los robots y llegar al ascensor.

Al salir del ascensor **(11)**, entra por la puerta que verás a la derecha. En esta habitación **(10)** hay un robot patrulla, así que asegúrate de que se marcha antes de meterte en la boca del lobo. Una vez el robot desaparezca por la puerta de la derecha, corre hacia la sala de tortura que encontrarás a la izquierda **(11)** y habla con el pobre técnico maniatado en la pared. Antes de salir de esta sala, conecta el rémora para ver el movimiento del robot (recuerda que son los puntitos rojos que aparecen en el escáner). Acto seguido escóndete detrás de las cajas que verás en el centro y espera a que el robot regrese para meterte corriendo en la sala principal **(12)**. Encontrarás a un guardia y a otro robot vigilando, pero si te agachas rápidamente y entras por la primera puerta de la izquierda antes de que llegue el robot patrulla, no te verán.

La puerta que hay en la siguiente sala **(13)** te llevará hasta la celda de Alex **(14)**. Baja las escaleras y habla con ella, aunque por el momento, nuestro compañero Cord no podrá hacer nada. Regresa entonces a la sala principal **(12)**, pero antes de entrar conecta el rémora para ver la trayectoria del robot. Avanza hasta la siguiente puerta a la izquierda en dos fases. Primero hasta las cajas que hay en el centro de la estancia; después espera a que los dos robots se miren el uno al otro para poder llegar hasta la puerta. Por el guarda no te preocupes porque parece que está en Babia. Accederás a una pequeña habitación **(15)** con otra puerta a la derecha. Ve hasta ella para llegar a la sala de control **(16)**.



Desde este punto, espera a que aparezca el robot patrulla para entrar libremente por la puerta de la izquierda.



Golpea por la espalda al guarda que hay dentro, y conecta el rémora en el ordenador. Así tendrás libre acceso a los cierres de todas las puertas de esta planta.





Eso sí, la celda de Alex (puerta 2) no se puede abrir, así que no lo intentes. Empieza cerrando la puerta del robot patrulla (puerta 4), antes de que llegue a la sala principal **(12)**. Antes de que el robot estático de dicha sala aparezca para echar un vistazo, bloquéale (puertas 9 y 10). Con el rémora podrás ver los demás robots; espera a que los dos robots se queden encerrados en sus respectivas habitaciones (puertas 7 y 12). Ahora podrás desbloquear las puertas 9 y 11 y buscar el ascensor principal.

Desde la puerta de la derecha ve a la sala principal **(12)**; dispara al guarda que está vigilando y al que saldrá al oír el ruido. Entra por la puerta de la izquierda (esa por la que ha salido el segundo oficial) y ve a la sala del ascensor principal **(17)**. Si bajas hasta el muelle verás muchos guardias, así que ve poco a poco y quédate en la planta del reactor.

REACTOR

Desde la sala del ascensor **(18)**, avanza por la pasarela hasta la puerta de la derecha. Nada más entrar en la sala del reactor **(19)**, verás una pasarela y unas escaleras. Baja por ellas y noquea al guardia, acto seguido conecta el rémora al ordenador. Primero pide información detallada sobre la base y luego abre la puerta de la sala principal de la bomba.

Sube de nuevo las escaleras y ve hacia el ascensor que hay al fondo de la habitación. Te encontrarás en la misma sala pero en un nivel superior **(20)**; baja las escaleras y habla con el técnico sobre la bomba auxiliar. Te dirá que la bomba se encuentra en una de las estancias del muelle del teleférico; así que regresa al ascensor principal **(18)** y sube hasta la última planta. Llegarás a la sala de la bomba auxiliar **(B)**, la cual está vigilada por uno de los robots de Nagarov.

Sin hacer mucho ruido, acércate al punto de recarga que hay en la pared y coloca la mina EMP; retrocede después hasta el ascensor y dispara para llamar la atención del robot. Antes de que te dispare, escóndete y espera a que se electrocute. Acto seguido, avanza hasta ver una **válvula roja** en la pared, a la izquierda de la bomba, y ciérrala.

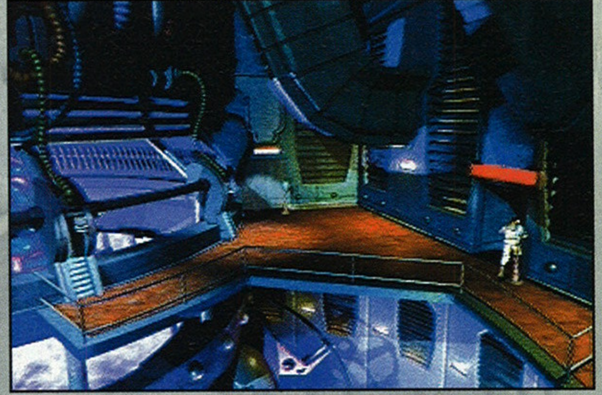
Después de esto, regresa hasta la planta del reactor y entra en la sala de la bomba principal **(21)**. Acércate a la **válvula** situada a la izquierda de la sala y ciérrala también. Los guardas del muelle subirán para averiguar qué está pasando, así que, en cuanto recuperes el control de Cord, corre hacia la sala del reactor **(19)** y sube en el ascensor. En la siguiente sala **(20)**, en vez de bajar las escaleras, cruza el puente que hay a la derecha para poder coger otro ascensor que te devolverá a la sala del reactor, pero desde otro lado. Nada más entrar en la sala podrás ver el ascensor auxiliar situado a la derecha. Súbete en él para llegar hasta el muelle.

Cuando llegues, verás que todos los guardias que antes vigilaban la sala de control de Nagarov, menos un par, están arriba; aprovecha para cargarte a estos soldaditos de Volgia y sube las escaleras que hay en el centro del muelle.

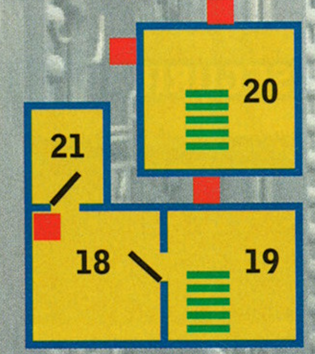
Acércate para investigar el ordenador y prepárate para volver al presente.



Deberás llegar hasta el muelle del teleférico para encontrar la bomba auxiliar y la válvula que alterará su correcto funcionamiento.



Desde este ascensor podrás llegar al muelle y encontrar la entrada a la sala de control de la base de Nagarov.



8ª MISIÓN: Salir de la Isla

Tras ver cómo le ha quedado el careto a nuestro héroe y hablar con Chi, ve hacia la puerta, coge el ascensor principal y ve hasta el muelle (puedes guiarte siguiendo los planos de la misión anterior). En vez de subir las escaleras, opta por el camino de la izquierda y avanza hasta encontrar un puente levadizo que no funciona. Para activarlo y poder llegar al otro lado vuelve al ascensor y sube al muelle del teleférico.

Necesitas recuperar la **célula de energía** que utilizaste para activar el ascensor auxiliar. Al salir del ascensor estarás, como ya sabes, en la sala de la bomba. Llega hasta el otro extremo de la habitación y sube por las escalerillas; después avanza por las cintas transportadoras hasta el lugar donde se encuentra el ascensor auxiliar. Con la célula en tu poder, regresa hasta el muelle y ve a la sala de control, donde antes atraparon a Cord.

Una vez allí conecta el rémora al ordenador e intenta desplegar el puente. A continuación, podrás colocar la célula en el panel que se encuentra en el fondo de la habitación. Después vuelve al ordenador y baja el puente. Ahora sólo te queda llegar hasta allí y encontrar el







helicóptero. En el hangar te las tendrás que ver contra muchos guardias y, lamentablemente, al dispararlos, una parte de la nave quedará dañada. Esta vez necesitarás encontrar la pieza de repuesto del helicóptero y, de paso, algo útil con lo que poder salvar a Alex.

Ve de nuevo hacia el ascensor principal y baja hasta la manufactura. Nada más salir del ascensor entra por la puerta de la derecha ; después por la que está situada en la pared del fondo y por último por la de la izquierda. En un mueble a la izquierda de la puerta encontrarás una **mina lapa** y el **repuesto del helicóptero**. Antes de bajar hasta el muelle, vete a rescatar a la pobre Alex. Para ello, vuelve a la celda, habla con ella y coloca la mina en la puerta; acto seguido retrocede un poco para que la bomba no explote encima del magullado Cord y corre hasta el muelle. una vez allí, coloca el repuesto en la nave, y escapa de la isla antes de que la base de Nagarov estalle y pase a ser historia.

Misión cumplida.

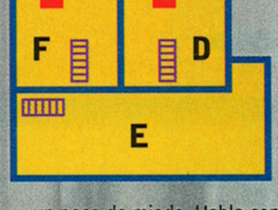

En esta sala encontrarás el repuesto y una mina lapa.


Para poder activar el puente del muelle, regresa hasta este punto, recoge la célula de energía y luego vuelve a la sala de control.

9ª MISIÓN: El Submarino







Nada más recuperar el control de Cord, dispara a los guardias que verás en la cubierta del submarino. Después avanza hasta las escalerillas y baja hasta el puente **(A)**. En este lugar encontrarás más guardas; elimínalos. En las instalaciones no habrá más de dos caminos a elegir, así que no tendrás demasiados problemas. Ve por el camino de la derecha, y entra en el siguiente camarote **(B)**; deshazte del guarda que hay dentro y avanza hasta el siguiente **(C)**. La puerta que encontrarás al final no se puede abrir por ahora, pero el ascensor de la derecha funciona, así que úsalo para llegar a un nivel inferior.

En el siguiente camarote **(D)** verás varios ordenadores y unas escalerillas. Estas te llevarán hasta un pasillo **(E)** con una salida al fondo y dos soldados de Nagarov que impiden que pases. Deshazte rápidamente de ellos y métete en la sala de control **(F)**; dentro, a la izquierda, hay una caja fuerte. Investígala para obtener un **código secreto**. Después podrás volver al puente **(A)**, usando el ascensor que hay en el centro de la sala.

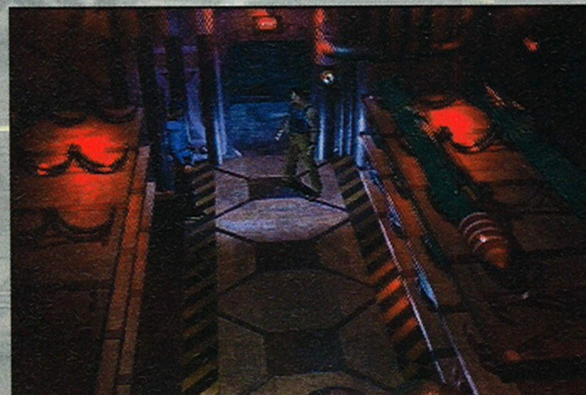
De nuevo en el principio, opta esta vez por el camino de la izquierda. Habla con el técnico que encontrarás en el siguiente compartimiento **(G)** sobre todas las opciones que aparezcan. Avanza de nuevo por la izquierda; cruza el camarote de mantenimiento **(H)** y llega hasta la sala de máquinas **(I)**. Aquí te encontrarás con un soldado volgiano; deshazte de él y cruza por la siguiente puerta a la izquierda hasta la sala de seguridad **(J)**. Tras investigar la caja fuerte, retrocede hasta el puente **(A)** y avanza un poco por la derecha. Unas imágenes te mostrarán cómo Lukyan y Nagarov se llevan a la compañera de fatigas de John. Por muy rápido que corras hacia donde se están, **(C)**, no los alcanzarás.

Esta vez será el ascensor el que no funcione, pero encontrarás abierta la puerta que antes estaba cerrada. En esta nueva sala **(K)** hallarás al capitán del submarino. Habla con él hasta averiguar la combinación de su caja fuerte y cuando lo sepas vuelve hasta ella **(J)**.

Ya con una de las llaves en tu poder, dirígete hacia el puente, pero con cuidado, ya que antes de que puedas salir de la sala de máquinas, Lukyan aparecerá dispuesto a acabar contigo. En el forcejeo Cord perderá su arma, así que atento a la hora de recuperar el control para poder golpearle y mandarle al otro barrio.

Ahora queda lo más divertido. Vuelve corriendo y sin arma hasta el puente **(A)**. Investiga el ordenador que hay en el centro del compartimiento y conecta la llave que cogiste en la caja de seguridad. Nada más terminar, aparecerá Nagarov, pistola en mano, para meterte un poco de miedo. Habla con él todo lo que quieras, o mejor, escucha todo lo que él tiene que contarte y cuando quede atrapado por una viga, regístrale para conseguir una pequeña llave. Desde este momento vas a contrarreloj; antes de que los misiles sean lanzados, coge el ascensor que quedará detrás de Nagarov, abre de nuevo la caja fuerte del camarote inferior y recoge la otra llave de los dispositivos del misil. Ahora, vuelve al puente para introducir la llave antes de que sea demasiado tarde.

Ya sólo te queda rescatar a la pobre Chi. Para ello, ve hasta el camarote del ascensor que bajaba hasta el pasillo **(E)**, y libérala con la llave pequeña que cogiste del bolsillo de Nagarov. Por último, regresa al puente, sube por la escalerilla para encontrarte con Alex, y prepárate para el emocionante final de película que te espera allí arriba.


Después de que Nagarov secuestre a Chi, entra en el siguiente compartimiento y habla con el capitán para conseguir su llave.


Tras conseguir la primera llave, tendrás que pelear Lukyan.


Usa la llave pequeña que cogiste a Nagarov para soltar a Chi.

Guías Totales

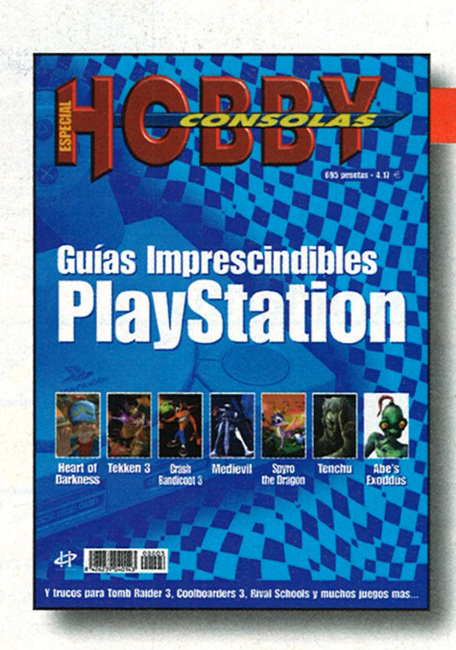
Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation



695 Ptas.

Nº 2

- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE



695 Ptas.

Nº 3

- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- ABE´S EXODDUS
- SPYRO THE DRAGON



695 Ptas.

Nº 4

+Guías Platinum

- METAL GEAR SOLID
- SYPHON FILTER
- SILENT HILL
- DRIVER
- TOMB RAIDER III
- NEED FOR SPEED IV
- FIFA ´99
- RIDGE RACER TYPE 4
- BICHOS



695 Ptas.

Nº 5

- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN
- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2

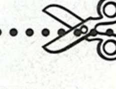
Completa tu colección

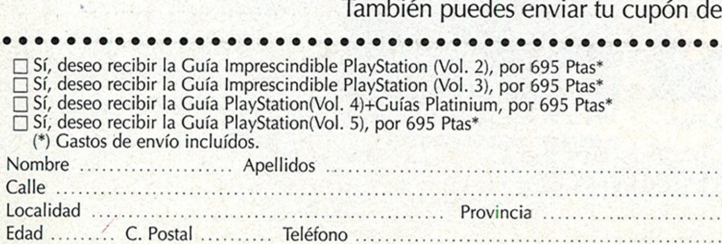


(AGOTADA LA GUÍA NÚMERO 1)

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42.
También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.







☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 4)+Guías Platinium, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 5), por 695 Ptas*
(*) Gastos de envío incluídos.

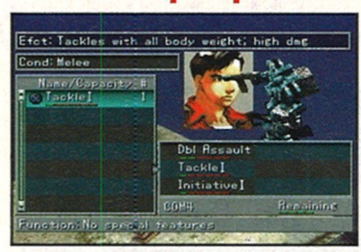
Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ Caduca __/__
Fecha y Firma

Dime el wanzer que pilotas, y te diré lo habilidoso que eres.

Durante el juego, los pilotos aprenden unos movimientos especiales, que influyen en el combate. Pueden ser esquivas, bloqueos o ataques devastadores, pero todos tienen la peculiaridad de que no podemos elegir cuando ejecutarlos: el juego lo decide al azar. Así mismo, tampoco podemos elegir cuales queremos aprender, ya que dependen del robot que pilotemos y de su equipo.







Front Mission 3 en unas 60 horas, pero si optamos por explotar todas sus opciones (como el editor de robots), podemos duplicar ese tiempo. De hecho, este editor será el culpable de horas y horas de diversión, ya que, como si de un tente se tratara, nos permitirá mejorar nuestros wanzers, o incluso construir otros nuevos con las piezas de los robots capturados.

EN LO QUE SE REFIERE A GRÁFICOS, *Front Mission 3* es un título muy cuidado, que presenta unos escenarios y unos personajes poligonales llenos de detalles y muy bien animados. La banda sonora es algo más floja, si bien presenta algunos momentos épicos en los enfrentamientos, capaces de emocionar incluso a los estrategas más duros.

Con todo, este título no es perfecto y tiene un molesto defecto: está en inglés. Sin embargo, con un poquito que entendáis este idioma no os será difícil moveros por los menús, y explorar sus muchas posibilidades, aunque os podáis perder parte de su argumento. En cualquier caso, *Front Mission 3*, es rápido, original y divertido, una obra maestra que todo amante del género debería explorar.

A caballo entre el rol y la estrategia, este título de Square se destapa como una opción muy atractiva para cualquiera que busque un RPG diferente y original.



Tras un ataque fuerte, cualquier piloto saldrá eyectado del wanzer, siendo este el mejor momento para eliminarlo y capturar su robot.

¿Qué es un AP?

Los AP (action Points) son los puntos que tienen nuestros pilotos para realizar acciones, como desplazarse o atacar. Al principio tienen muy pocos, pero según avanza la aventura y vamos mejorando los robots van adquiriendo más, hasta que llega un momento en el que tenemos tantos puntos de acción que podemos contraatacar al enemigo en su turno, o incluso mejorar los sistemas de defensa y puntería de nuestros robots.







El juego tiene escenas animadas de gran calidad.



Las armas de fuego llegan a varios cuadrados, pero cuanto más lejos disparemos más fácil será fallar.





FRONT MISSION 3
Square • RPG de tablero

Idioma: **Inglés**	Jugadores: **1**
Calificación: **+ 13 años**	Precio: **7.990 ptas.**
Memory Card (2 bloq.)	Dual Shock

Gráficos **8** Sonido **7** Diversión **9**

- ¡Podemos crear nuestros robots!
- Es muy largo, divertido y variado.
- La única pega de este juego es que no está traducido, que si no...

8

Si buscas un juego de rol de tablero divertido, largo, variado y emocionante, no busques más. *FM3* es el juego que estabas buscando, aunque esté en inglés.

STRIDER 2

Uno de los mayores mitos de los videojuegos a tu alcance

Los últimos meses de la década de los 80 estuvieron marcados por *Strider*, una de las máquinas recreativas más explosivas, por aquel entonces. En ella manejábamos a un ninja que debía recorrer las estepas rusas aniquilando a las huestes de un tirano con malévolos planes. Como era habitual en este tipo de arcades, no faltaron enemigos finales de tamaño descomunal, momentos frenéticos, saltos imposibles y mucha, mucha acción. Gracias a estas virtudes, *Strider* fue uno de los mejores juegos de su época, ya que además fue capaz de marcar una abismal diferencia técnica respecto a otros arcades del momento.



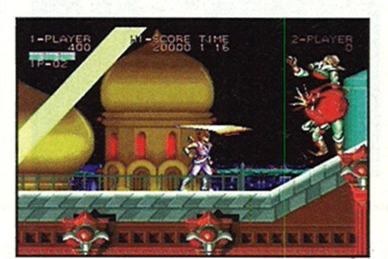
Strider 2 reúne unos cuantos homenajes al primer juego, como este duelo con gravedad 0.



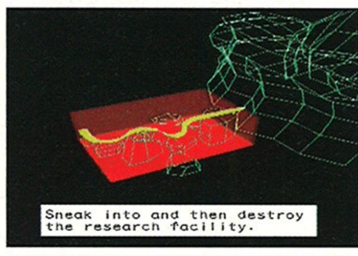
Diez años después, Capcom quiso rendir homenaje a su recordado juego, para lo que programó una nueva máquina recreativa que, pese a conservar el espíritu y desarrollo original, combinaba gráficos poligonales con sprites e incorporaba algunas novedades a nivel jugable. Ahora PlayStation recibe una conversión perfecta de esta segunda máquina recreativa, en un pack especial que además incorpora aquel primer *Strider*, un detalle que sobre todo agradecerán los más mayores y los que quieran poseer un "pedacito" de la historia del videojuego.

Como sucedía en la Coin Op, *Strider 2* presenta un total de 5 misiones divididas en pequeños niveles. En todos ellos la principal tarea de Hyryu, el ninja protagonista, consiste en acabar con todos los enemigos que salgan a su paso, aunque para ello deberemos utilizar sus acrobáticos saltos, sus ataques especiales o su garfio para trepar por paredes y techos. Sin embargo, la principal novedad a nivel jugable de esta secuela es la habilidad Boost, que nos permitirá realizar ataques mucho más demoledores durante un tiempo limitado. Por lo demás, no faltan los homenajes a los elementos más emblemáticos de la saga, como puedan ser las salas en las que se invierte la gravedad o la existencia de objetos ocultos en todos los niveles.





Al igual que en Japón, nuestro pack también incluye la conversión del primer *Strider*.



Antes de comenzar las misiones, podremos ver el recorrido a seguir en un detallado mapa.





La habilidad Boost os permitirá realizar ataques a larga distancia con el arma de Hyryu.



Como es obvio, *Strider 2* resulta mucho más espectacular que su antecesor a nivel gráfico, algo que se deja ver de manera más llamativa en el diseño de los enemigos. Los escenarios, a su vez, se mueven suavemente, y presentan gran cantidad de detalles.

Pero por desgracia, *Strider 2* tiene un defecto gravísimo, como buena conversión de máquina recreativa que es. Nos referimos a su duración. En apenas una hora y media podréis haber superado sus cinco misiones y haber descubierto a Strider Hien, el personaje secreto... Una verdadera lástima, porque al primer *Strider* le pasa poco más o menos lo mismo: es bastante corto. En fin, si ya estás entrado en años y eres un poco nostálgico, no deberías dejar pasar este título.

Engendros mecánicos de todos los tamaños











Como ocurriera en su antecesor, uno de los aspectos más atractivos de *Strider 2* es el elevado número de enemigos finales que nos esperan a lo largo de las 5 misiones. Su monstruoso tamaño y espectacular diseño os mantendrán en tensión hasta que veáis como explotan en mil pedazos. Todos juntos forman uno de los repertorios de enemigos finales más numeroso y variado.



MORTAL KOMBAT ESPECIAL FORCES

Aprovechando un buen nombre

Midway ha vuelto a recurrir a su título más emblemático para darle gancho a un juego que conserva más bien poco del *Mortal Kombat* original. Para empezar, este *Especial Forces* ha abandona el beat'em up tipo versus, adoptando el esquema de un beat'em up de scroll donde Jax, nuestro héroe, debe moverse por escenarios tridimensionales presididos por una poco espectacular perspectiva aérea, repartiendo mamporros a diestro y siniestro. Eso sí, gracias a su origen como arcade de lucha, podremos realizar combos y ataques especiales con más mordiente que los de otros títulos semejantes.

Además, la incorporación de armas que podemos acumular en nuestro inventario, y la aparición de puzzles, con bastante "chicha", añaden una faceta aventurera en la línea de lo que pudimos disfrutar en *Fighting Force 2*.

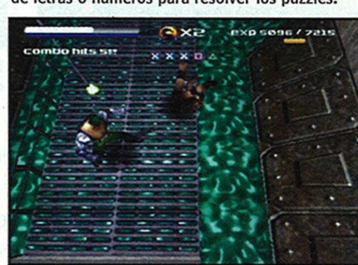
En general se trata de un título que se deja jugar y que resulta bastante entretenido. Cumple su cometido, aunque su apartado gráfico no pasa de normalito, presentando unos escenarios pobres y unos personajes cortos de animaciones. Teniendo en cuenta que los beat'em up no abundan, es un juego a tener en cuenta por los seguidores del género. Eso sí, si os gusta jugar solos.



En ocasiones habrá que buscar pistas en forma de letras o números para resolver los puzzles.



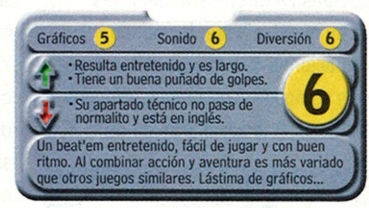
Según vaya subiendo la barra de experiencia de Jax iremos aprendiendo nuevos combos.



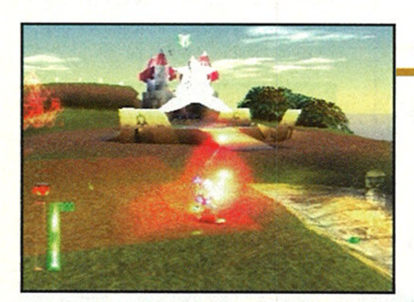




MORTAL KOMBAT ESPECIAL FORCES
Beat´em Up • Midway
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**
Calificación: **+ 14 años** Precio: **7.490 ptas.**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock



Gráficos 5 Sonido 6 Diversión 6
• Resulta entretenido y es largo.
• Tiene un buena puñado de golpes.
• Su apartado técnico no pasa de normalito y está en inglés.
6
Un beat'em entretenido, fácil de jugar y con buen ritmo. Al combinar acción y aventura es más variado que otros juegos similares. Lástima de gráficos...



Uno de los aspectos más destacables del juego son sus espectaculares efectos de luz.

TERRACON

Un extraterrestre de armas tomar

Sony se ha descolgado con un arcade de acción 3D protagonizado por un simpático marciano llamado Xed. Controlando a este peculiar personaje deberemos recorrer seis planetas diferentes para recuperar las piezas que ponen en funcionamiento sus sistemas de defensa planetario. Por supuesto, su frenético sistema de juego nos obligará a disparar a todo lo que se nos ponga por delante, usando para ello un arsenal digno de una película de guerra galáctica, que se puede potenciar aún más recogiendo el gran numero de ítems desparramados por los tridimensionales escenarios. Es precisamente a la hora de utilizar este arsenal donde podemos apreciar una de las mayores virtudes de *Terracon*, ya que las armas de Xed provocan una bestial cantidad de explosiones, destellos y espectaculares efectos de luz, que no tienen desperdicio.

Lo malo viene cuando nos damos cuenta de que, pese al completísimo tutorial en el que se nos indican los mejores movimientos de ataque y defensa, el control es bastante impreciso, y más aún con el mando analógico. Además, el extraño sistema de cámaras tampoco ayuda nada, a pesar de que podemos elegir tres perspectivas diferentes para seguir la acción. Estos dos defectos, que influyen directamente en la jugabilidad, restan enteros a un juego que, por lo demás, es espectacular y divertido. Si perdonas estos fallos, *Terracon* puede conquistarte.

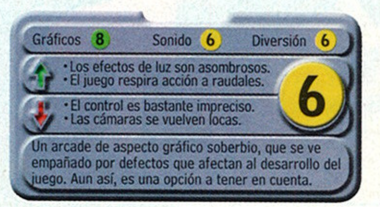








TERRACON
Sony • Acción
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Calificación: **+ 3 años** Precio: **4.490 ptas.**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock



Gráficos 8 Sonido 6 Diversión 6
• Los efectos de luz son asombrosos.
• El juego respira acción a raudales.
• El control es bastante impreciso.
• Las cámaras se vuelven locas.
6
Un arcade de aspecto gráfico soberbio, que se ve empañado por defectos que afectan al desarrollo del juego. Aun así, es una opción a tener en cuenta.

TEAM BUDDIES

Una original explosión de diversión

Un nuevo título ha llegado a las estanterías de vuestra tienda favorita, para completar la escasa oferta en juegos de estrategia para PlayStation. Se trata de *Team Buddies*, un simpático arcade que, mezclando ideas de *Worms Armageddon* y del clásico *Tetris*, nos obligará a poner a prueba nuestros reflejos y nuestra inteligencia.

La mecánica del juego es simple y básicamente consiste en manejar a un equipo de aguerridos soldados, llamados buddies, para que administren un suministro de cajitas que caen del cielo. Nuestra tarea será apilar las cajas en nuestra base, formando combinaciones que nos permitan crear nuevos compañeros, bombas, tanques, lanzallamas, y todo un arsenal de dispositivos destructivos. Una vez que estemos bien armados es hora de ir a dar su merecido al equipo rival.

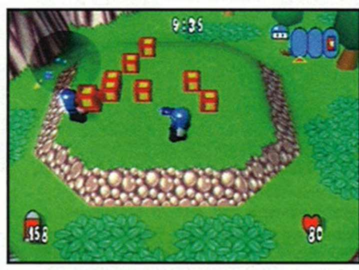
Para aprender todos los comandos que se se pueden ejecutar, que son muchos, contamos con un completísimo tutorial. Y no penséis que es una opción de la que se puede prescindir, ya que la dificultad del juego es tan elevada, que sin el conocimiento de estas órdenes, no conseguiremos nunca la victoria.

Las posibilidades de batalla que se nos presentan en los ocho mundos diferentes, compuestos por sesenta y cuatro misiones, no dejan de sorprendernos por su enorme variedad y simpatía. Deberemos escoltar camellos, limpiar parques, jugar un extraño partido de fútbol o recuperar ciertos vehículos, entre otras muchas cosas. Aquí es donde la estrategia hace su aparición, ya que para completar estas misiones con éxito, debemos planificar cuidadosamente las acciones que vamos a realizar en el frente de guerra. Por supuesto, nuestros regordetes buddies obedecerán nuestras ordenes sin rechistar, aunque les mandemos a una misión suicida en inferioridad de condiciones.

Seguro que más de una vez os va a entrar la risa floja cuando escuchéis las voces, magistralmente dobladas, de estos alocados soldados. Cada equipo tiene un color diferente y un argot exclusivo. Así, vais a comprobar como uno de estos equipos habla en tono "macarra" con frases del tipo: "Hala que te pires, pringao" o "Atención, necesitamos más colegas". Pero tampoco se quedan atrás los pijos, los argentinos o los italianos.

Sin embargo, es el modo multijugador donde la cosa adquiere tintes de lujo asiático con una jugabilidad a prueba de bomba, en la que pueden participar cuatro jugadores simultáneamente.

En definitiva, podemos decir que Osiris Studios se ha descolgado con uno de los escasos títulos para PlayStation donde lo que cuenta es la estrategia junto a grandes dosis de acción. Y lo mejor de todo es que el resultado ha sido un título original, bonito, jugable y muy, pero que muy gracioso y divertido.


Estas son las cajitas que debemos recoger y apilar en nuestra base para obtener armamento.



Desde esta pantalla podremos ir accediendo a las 64 misiones. ¡Trabajo no nos va a faltar!






Estos muñecotes son los "buddies". Aunque su aspecto es graciosillo, tened cuidadito con ellos.


Destrozar la torreta del cuartel general enemigo debe ser nuestro objetivo prioritario.



BÚSCATE UNOS AMIGOS

Las partidas en modo multijugador tienen un desarrollo frenético y totalmente loco, haciendo que la diversión gane muchos enteros. Las risas varias, caídas del mando al suelo, y los codazos al amiguete más cercano, estarán al orden del día.







TEAM BUDDIES
Sony • Acción/Estrategia

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-4**
Calificación: **+ 18 años** — Precio: **6.990 ptas.**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 6 — Sonido 9 — Diversión 9

• La enorme simpatía de los diálogos y el componente estratégico.
• La dificultad es bastante elevada.
• Gráficamente no es gran cosa.

8

Team Buddies es un toque de frescura del panorama jugable en PlayStation. Un original concepto de juego que te va provocar adicción. ¡Quedas advertido!

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

I Love RPG

Hola amigos de PlayManía, me llamo Dani, tengo 15 años y soy un fan incondicional de vuestra revista, sois los mejores. Me encantan los RPG y me he pasado *FFVII* y *FFVIII*, pero los RPG que de verdad me gustan son de PC como *Baldur's Gate*, *Fallout* o *Silver*. Mi pregunta es, ¿saldrá alguno de estos títulos para PlayStation? Y, sobre todo, ¿qué Action RPG me recomendáis?

Daniel López Peñuela (Sevilla)

Estaba previsto que *Baldur's Gate* apareciera en PlayStation, pero parece que el proyecto se ha cancelado. Ya veremos en qué queda la cosa. Si buscan un Action RPG largo y divertido, prueba con *Alundra 2*, aunque está en ingles. Un título muy atractivo y original es *Vagrant Story*, pero es muy complejo en su sistema de combate y con inglés bastante denso.

Juegos exclusivos, versiones imposibles

Hola amigos de PlayManía, en primer lugar felicitaros por la magnífica revista que publicáis. Me llamo Francisco, tengo 16 años y quisiera saber porqué Dreamcast saga juegos de PlayStation como *Soul Reaver*, *Shadowman*... y PlayStation no saca juegos de Dreamcast como *RE Code: Veronica*, *Sonic Adventures* o *Soul Calibur*. Estoy seguro de que serían exitazos.

Francisco Antonio Quesada del Moral

En primer lugar está el problema de los juegos exclusivos, como es el caso de *Sonic Adventures*, que es exclusividad de Sega.

Por otro lado, las máquinas no tienen las mismas capacidades y PlayStation no podría mover un juego como *Code Veronica* donde los escenarios no son bit map, sino auténticos entornos poligonales. Tampoco podría con *Soul Calibur*. La pregunta más lógica sería si estos juegos van a aparecer en PlayStation 2, ya que estas dos consolas sí que tienen capacidades semejantes.

La serie Platinum

Hola amigos de PlayManía, me llamo Emilio y tengo 16 años. Soy un fiel seguidor de vuestra revista desde el primer número y me encantan las aventuras de acción. Me gustaría saber si va a salir *Soul Reaver* en Platinum y si habrá una secuela de *Silent Hill*. Espero de corazón que me respondáis. Un abrazo.

Emilio Contreras (Barcelona)

Con respecto al tema *Soul Reaver* es muy posible que salga en Platinum, aunque no te podemos dar un fecha. En cualquier caso, la nueva política de precios de Sony puede permitir que el juego, aunque no aparezca bajo el sello Platinum como tal, sí que salga con un precio reducido en alguna otra serie económica del estilo a la de Héroes Favoritos de Infogrames.

Con respecto a *Silent Hill 2*, nos tememos que vas a tener que tener una PS2 para disfrutarlo.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Me defraudará PlayStation 2?

Quería hablar de PS2. Ahora ya sabemos que sale en Octubre pero eso es lo único que la gente tiene claro. Me explicaré. En vuestra opinión, ¿al poseedor de una PlayStation le merece la pena comprar PS2? Lo digo por todo eso de los problemas que tiene. Ya sé que lo del DVD ya funciona bien, pero además dicen que no es compatible con muchos de los juegos de PSX. ¿Qué sabéis al respecto? También quiero hablar de su precio. En un principio se comentaba que valdría unas 50.000 ptas. Más tarde que costaría unas 60.000 o 65.000 ptas. Ahora he leído que costará 70.000 ptas. Teniendo en cuenta que Sega prepara su unidad de DVD para Dreamcast, ¿vale la pena comprar algo tan caro cuando se puede obtener lo mismo más barato? Y lo digo, porque he oído que PS2 y DC son comparables. Además, ¿cómo es que albergando la misma tecnología que las futuras Dolphin y X-Box (que será superior) existe una diferencia tan elevada de precio, ya que Nintendo y Microsoft confirman que el precio de sus máquinas será muy inferior. Básicamente quiero saber si la máquina en sí me defraudará y si vale lo que piden por ella.

Marc Vizcarro (Barcelona)

De ti depende el decidir si te merece la pena cambiar de soporte. En nuestra opinión, un jugador medio no tiene necesidad de cambiar de consola teniendo en cuenta la gran cantidad de títulos que salen para PlayStation, las reediciones, los Platinum y demás. Sin embargo, un jugador, digamos, fanático, que tiene ganas de experimentar de todo y que añora más calidad gráfica y nuevas experiencias, debería cambiar de soporte. Es una decisión muy personal. Sobre el tema de los errores o problemas, están todos solucionados, además, los juegos de PSX que no funcionan en PS2 son una minoría y normalmente muy antiguos. De todos modos, hasta que no tengamos una versión PAL de la consola es muy difícil asegurar cuántos no van a funcionar, pero no serán muchos.

El precio de PlayStation 2 está sin confirmar y efectivamente no creemos que baje de las 70.000. Ahora bien, el tema de los añadidos no ha dado muy buenos resultados... ¿recuerdas el Mega CD y la 32X? Además, si sumas el precio de Dreamcast y de su DVD quizá ya la cosa no sea tan barata como parece... Por otra parte, aunque los primeros juegos de PS2 no han demostrado una abrumadora superioridad con respecto a Dreamcast, estamos hablando de un año de diferencia entre ambas máquinas. Lo que hemos visto de *MG2* nos parece muy superior a DC. Volviendo al precio de la máquina, una cosa es lo que se diga ahora del precio de consolas que van a tardar más de un año en salir y otra lo que ocurra al final. Como tú mismo has dicho, se decía que PS2 iba a rondar las 50.000 pesetas y al final no ha sido así... Lo mismo puede ocurrir con las máquinas de Nintendo y Microsoft.

No creemos que la consola te vaya a defraudar en ningún aspecto, pero espérate a que salga, comprueba sus juegos y después te decides. Estamos seguros de que te va a encantar.

¿Se puede jugar sin pistola?

Hola, soy Vicente y me gustaría saber si a los juegos de pistola se puede jugar sin necesidad de tener este periférico. Si no es así, decidme una pistola compatible con todos los juegos.

Vicente Cañada (Jaén)

Sí, puedes jugar con el pad, aunque no es igual de emocionante ni suele ser fácil, ya que el desplazamiento de un cursor por la pantalla no es tan rápido como el de una pistola. Por ejemplo, si tienes que disparar a una diana en la esquina superior izquierda de la pantalla e inmediatamente después a otro en la esquina inferior derecha, con la pistola no es más que un giro de muñeca, pero con un pad tienes que arrastrar la mira por toda la pantalla. Muy lento. Aunque hay juegos antiguos con los que no funciona, la mejor pistola, y compatible con todos los títulos modernos, la G-Con de Namco. Carece de funciones especiales como retroceso, pedal, carga automática..., pero es la más fiable. Como siempre decimos, los periféricos oficiales son los que mejores resultados dan.



G-Con de Namco

¡Se acercan los Digimon!

Hola Playmaníacos. Me llamo Cristian, tengo 11 años y me gustaría saber si *Digimon World* va a tardar mucho en salir en España y si va a ser muy difícil.

Cristian Pérez (Valencia)

Bien, por fin se ha confirmado que será Acclaim quien distribuya el juego en nuestro país y lo hará a partir de octubre, así que ya queda menos. Puedes estar tranquilo, seguro que no es tan difícil como para que tú no puedas disfrutar con él. Fijo que te encanta.

Menos ranuras de expansión

Hola amigos de PlayManía. No hace falta que os felicite por el buen trabajo que hacéis. Vamos al grano, ¿por qué las PlayStation actuales ya no traen el hueco para Xplorer o Action Replay? Gracias y seguid así.

Francisco Javier Falero (Huelva)

Desde que salió la primera PlayStation hasta ahora, la consola ha sufrido muchos recortes en sus puertos de expansión. Nada más empezar ya perdió la conexión de S-Vídeo, posteriormente las salidas RCA de vídeo compuesto, y la última ha sido la desaparición del puerto paralelo que tú mencionas.

Básicamente, estos "recortes" sirven para abaratar los costes de producción. Cuantas menos conexiones extra tenga la consola, más barato sale producirlas.

Mucha acción en PS y PS2

Hola PlayManíacos, me encanta vuestra revista y tengo casi todos los números. Podéis aclararme si *Metal Gear Solid 2* va a salir para PlayStation. Quiero comprarme un juego de acción y he pensado en *Syphon Filter 2, Fear Effect* y *Fighting Force 2.* ¿Cuál me recomendáis? Por ciertos, ¿vamos a poder disfrutar de los juegos de PS2 los que tengamos PlayStation?

Roberto Serrano (Alicante)

Vayamos por partes, *Metal Gear 2* va a salir sólo para PlayStation 2 y no va a salir ningún *Metal Gear* para PlayStation. Como ya hemos dicho hasta la saciedad, los juegos de PlayStation 2 no se pueden jugar en la actual PlayStation, aunque sí a la inversa. Es decir, los juegos de PlayStation funcionarán en la nueva PS2.

Con respecto a los juegos que mencionas, si quieres acción de la buena, niveles variados y un juego tan largo como difícil, la mejor compra es *Syphon Filter 2*.





Syphon Filter 2

PlayManía on line

Ya podéis mandar vuestras consultas y sugerencias, además de por cartas, a través de correo electrónico. Para ello sólo debéis entrar en la página Web de PlayManía, en el dirección www.hobbypress.es/playmania, o enviando vuestros e-mail directamente a: playmania@hobbypress.es. No dejéis de visitar la página, hay más buzones.

¿GAMESHARK?

Hola, me gustaría saber que es un Gameshark.

Josep M. Alasà

Es un aparato tipo Action Replay que permite introducir códigos especiales que ofertan distintas ventajas como vidas infinitas, inmunidad y cosas por el estilo.

¿CUÁNTO TARDAMOS EN CONTESTAR?

Hola, PlayManíacos. Me gustaría saber cuánto tardan las preguntas en ser leídas y contestadas.

Félix y Carmen

Bueno, las consultas que, como la vuestra, nos llegan por Internet son leídas casi en el acto y procuramos, en la medida de lo posible, contestar en pocos días y vía e-mail. Si nos pedís trucos de un juego y no los tenemos, podemos tardar algo más. El correo normal ya es otra historia. Tened en cuenta que para que la revista esté en el quiosco el día 17 hemos tenido que terminarla mucho antes, con lo cual, cartas que habéis enviado en julio ya no llegan a tiempo para el cierre del número de agosto. Nos vamos a septiembre. Leemos todas las consultas, ya sean por e-mail o carta, pero no podemos contestarlas a todas. Solemos elegir las que creemos más interesantes para el mayor número de lectores o las que de verdad aportan alguna información interesante. Obviamente, si hemos respondido varias veces a la misma pregunta, las consultas que lleguen sobre el mismo tema no se publican. Y sólo una pregunta por consulta, que hay que hacer sitio a todos...

LOS FALLOS DE PLAYSTATION 2

Hola a todos/as. Mi pregunta es si merece la pena comprar PS2 ya que se oyen rumores de que tiene muchos fallos, o si es mejor esperar a que baje de precio. Por favor, intentad contestarme.

Lutfi (Málaga)

Los fallos de la consola que se han detectado en Japón van a estar del todo solucionado en la versión PAL. Es más, algunos, como el problema con la tarjeta de memoria y el software del DVD, ya se han corregido incluso en las consola que se pusieron a la venta en Japón el primer día. Como todo producto nuevo, puede que tenga algún pequeño problema, aunque sinceramente, nosotros creemos que no será así. Sobre lo de esperar, tú mismo: depende de las ganas que tengas de disfrutar de los mejores juegos del mundo.

Consultorio

Leyendas de dragones

Hola PlayManía, quisiera saber cuándo nos traerá Sony *Legend of Dragoon* y si estará traducido.

Sergio Rodríguez (Barcelona)

Estará a la venta sobre el mes de diciembre y traducido.



Legend of Dragoon

Crash o Spyro

¡Hola PlayManía! Tengo una duda, teniendo los Crash ¿me recomendáis *Spyro 2*? ¿No será mejor *Spyro 3*?

Pepe Marín (La Coruña)

Los juegos de la serie *Spyro* son muy diferentes a los de *Crash*, con lo cual tener uno no hace incompatible la compra del otro. Además, *Spyro 2* entra en Platinum el 30 de agosto, por lo que su precio se hace muy, muy atractivo. Cómprate éste y si te gusta, ve luego a por el tercero, que seguramente será mejor, pero en la misma línea.

Problemas técnicos

Quitar la tarjeta de memoria

Hola PlayManíacos, me llamo Ale y tengo 15 años. Si quito la tarjeta de memoria durante el juego, ¿se borrarán los datos?

Rafael Alejandro Ortiz (Málaga)

No, puedes quitarla o cambiarla si quieres. Eso sí, nunca lo hagas mientras grabas o cargas la partida, porque ahí sí que puedes tener problemas.

Se me calienta la consola

Hola, soy un reciente lector de vuestra revista y la verdad es que me gusta bastante, sobre todo la sección del consultorio en la que solucionáis muchas dudas y problemas. Mi problema es que mi PlayStation está siempre caliente (en el buen sentido), aunque no esté jugando con ella. Se calienta por la zona donde se conecta el cable de la electricidad y, aunque no me da problemas visibles, me preocupa bastante no vaya a ser que se queme. Este problema lo tengo desde que me compré la consola en el 96 y me gustaría saber si debería llevarla a un técnico o algo así.

Juan Bautista (Huelva)

No te preocupes, es normal. La consola tiene en su interior un transformador y si siempre la tienes conectada a la red este transformador se calienta, pero, como te decimos, no es ningún problema.

Si tienes, por ejemplo, una impresora siempre enchufada notarás que su transformador (que en estos casos suelen ir independientes de la máquina), está siempre caliente. Otra cosa sería que se calentara en exceso. De todos modos, si te quedas más tranquilo, y como medida extra de seguridad, no está mal que cuando no juegues desenchufes la consola.

Cables RGB

Hola, amigos de PlayManía. Soy Marc, tengo 14 años, una PlayStation y una pequeña duda. ¿Un cable de esos para mejorar la calidad gráfica de los juegos, como el RGB Scart Cable de Piranha, puede servir para un televisor de 14 pulgadas?

Marc Ribera Martínez (Barcelona)

Sí, siempre que tu televisor tenga conexión para euroconector. Si no la tiene, no podrás conectar el cable. De todos modos, no está de más recordar a todos que existen dos tipos de tomas tipo euroconector y que hay televisores que tienen las dos. Una es negra y pone AV, la otra suele ser azul y se llama RGB. Si vuestro TV sólo tiene la toma AV no os beneficiaréis de todas las ventajas de un cable RGB. Es decir, veréis bandas negras arriba y abajo de la pantalla, el canal no saltará automáticamente cuando conectéis la consola y no habrá tanta diferencia de calidad. Por contra, si vuestra tele tiene una toma con las siglas RGB y utilizáis uno de estos cables (como el de Piranha) las bandas desaparecerán y apreciaréis un notable aumento de calidad audiovisual.

El problema de la traducción

¡Hola PlayManía! Soy uno de vuestros lectores que ya no tendrá que ir al quiosco todos los meses, porque gracias a la subscripción recibiré cómodamente la revista en casa. Al grano, ¿cuál es el problema de la traducción? ¿porqué no se traducen todos los juegos?

Víctor Blanés (Alicante)

Cuando se desarrolla un juego los textos se implementan con el resto de información, ya sean gráficos, música, personajes, ítems... Cambiar el idioma en el que vienen los textos supone un trabajo largo y difícil. Por un lado, hay que traducir esos textos y conseguir que ocupen el mismo espacio que en el idioma original. Es decir, si hay un bloque de texto con 20 letras, la traducción no puede ocupar más que esas 20 letras, lo que es bastante difícil, sobre todo si queremos que la traducción se ciña al fondo del texto original. Ya con los textos traducidos, cuadrados y localizados en su lugar, llega el trabajo de reprogramación para implementar la información. Este proceso resulta caro y sólo es rentable si se venden muchas unidades, lo que significa que los juegos minoritarios se suelen quedar en inglés. Si además la compañía encargada de su publicación no es demasiado fuerte los riesgos se multiplican y las posibilidades de que estén interesados en hacerlo bajan. Por otro lado, como implementar la traducción requiere volver a programar, en muchas ocasiones son los desarrolladores los que no están dispuestos a realizar el trabajo, ya que pueden estar inmersos en otros proyectos. Hay todavía más factores que influyen en la traducción de los juegos y es un proceso bastante costoso. Que esta explicación te valga, al menos, para valorar cada juego traducido que disfrutes.

Crear tus propios trucos

Hola amigos de PlayManía. Quería felicitaros por la revista, y preguntaros si el Xplorer podría enseñarnos trucos sin tener que ponerle códigos. Si es así, ¿cómo se hace?

Fernando Quintero (Gran Canaria)

Pues no, no se puede. Los Action Replay que existían en 16 bits sí que nos permitían buscar nuestro propios códigos gracias a que el aparato podía volcar en su memoria toda la información del cartucho, que no era mucha, y realizar los cálculos. Sin embargo, la cantidad de memoria almacenada en un CD no permite estas alegrías. Así que no te queda más remedio que buscar los nuevos códigos y luego introducirlos a mano y, con cuidado de no equivocarte, grabarlos.

Cartucho de trucos Xplorer

500 ptas.



de descuento en tu compra en



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LOS SETENTA CENTROS MAIL DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU CENTRO MAIL MÁS CERCANO LLAMA AL 902 17 18 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS.

POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. CENTRO MAIL TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 902 17 18 19

**DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 7.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE CENTRO MAIL.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 30 DE SEPTIEMBRE DE 2000.**

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			





Forma de pago

❐ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.)

¿Qué juego comprar?

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Juegos Arcade

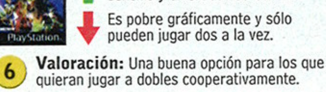
Los imprescindibles

- BEATMANIA
- CAPCOM GENERATIONS
- JEDI POWER BATTLES
- JUNGLA DE CRISTAL 2
- MUSIC 2000
- POINT BLANK 2
- SILENT BOMBER

GAUNTLET LEGENDS

Compañía: Midway **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





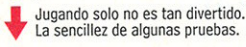
▲ Poder jugar en casa con esta sencilla y divertida recreativa.
▼ Es pobre gráficamente y sólo pueden jugar dos a la vez.

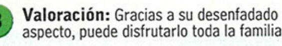
6 Valoración: Una buena opción para los que quieran jugar a dobles cooperativamente.

POINT BLANK 2

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.







▲ Un juego de pistola de simpático planteamiento.
▼ Jugando solo no es tan divertido. La sencillez de algunas pruebas.

8 Valoración: Gracias a su desenfadado aspecto, puede disfrutarlo toda la familia.

SILENT BOMBER

Compañía: Virgin **Precio:** 6.990 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



▲ El original sistema de control, el motor gráfico, el doblaje...
▼ La dificultad varía enormemente y puede hacerse monótono al final.

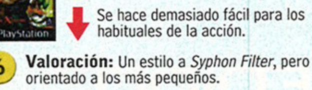
8 Valoración: Un explosivo cóctel de géneros que apuesta por la acción desde un enfoque sencillo.



ACTION MAN- MISSION XTREME

Compañía: Hasbro **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





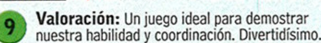
▲ Muchos gadgets y niveles muy variados. Termina picando.
▼ Se hace demasiado fácil para los habituales de la acción.

6 Valoración: Un estilo a *Syphon Filter*, pero orientado a los más pequeños.

BISHI BASHI SPECIAL

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.





▲ La sencillez, sentido del humor y diversión que encierran las pruebas.
▼ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 Valoración: Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.



PONG

Compañía: Atari **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.







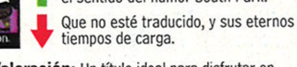
▲ La jugabilidad del clásico potenciada con numerosos tipos de retos.
▼ Gráficamente es sosote. Algunos retos llegan a desesperar.

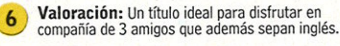
7 Valoración: Diversión a más no poder, capaz de enganchar por su incombustible jugabilidad.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.







▲ Las variadas pruebas de habilidad y el sentido del humor South Park.
▼ Que no esté traducido, y sus eternos tiempos de carga.

6 Valoración: Un título ideal para disfrutar en compañía de 3 amigos que además sepan inglés.

TRUE PINBALL (PLATINUM)

Compañía: Ocean **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.

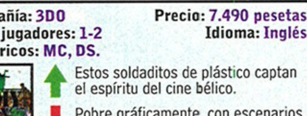


▲ Cuatro mesas a cual más divertida y a un buen precio.
▼ No es demasiado realista y alguna mesa flojea.

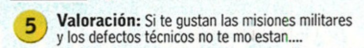
7 Valoración: Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

ARMY MEN 3D

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



▲ Estos soldaditos de plástico captan el espíritu del cine bélico.
▼ Pobre gráficamente, con escenarios repetitivos y de escasa calidad.

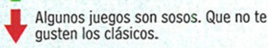


5 Valoración: Si te gustan las misiones militares y los defectos técnicos no te molestan....

CAPCOM GENERATIONS

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





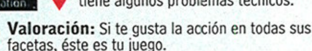
▲ Cuatro CD´s con 14 de los mejores clásicos de Capcom.
▼ Algunos juegos son sosos. Que no te gusten los clásicos.

7 Valoración: Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

JUNGLA DE CRISTAL 2

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, P.





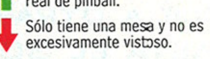
▲ Como en la primera parte, la mezcla de acción, conducción y disparo.
▼ Es muy parecido al primer *Jungla* y tiene algunos problemas técnicos.

8 Valoración: Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es tu juego.

PRO PINBALL: FANTASTIC JOURNEY

Compañía: Empire **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





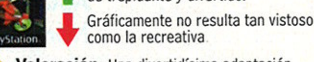
▲ Recrea a la perfección una máquina real de pinball.
▼ Sólo tiene una mesa y no es excesivamente vistoso.

6 Valoración: Si te gustan los pinballs, éste es uno de los más realistas que puedes encontrar.

RADIKAL BIKERS

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





▲ Muy parecido a la máquina e igual de trepidante y divertido.
▼ Gráficamente no resulta tan vistoso como la recreativa.

7 Valoración: Una divertidísima adaptación del arcade, con una altísima jugabilidad.

RESIDENT EVIL: SURVIVOR

Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, P.



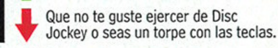
▲ Un juego de pistola que ofrece libertad de movimientos.
▼ Al final todo se reduce a disparar al centro de la pantalla.

6 Valoración: Aunque es original y la saga es muy atractiva, el juego no pasa de entretenido.

BEATMANIA

Compañía: Konami **Precio:** 10.990 pesetas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





▲ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando que incluye.
▼ Que no te guste ejercer de Disc Jockey o seas un torpe con las teclas.

9 Valoración: Un genial juego musical que hará las delicias de los los que busquen cosas nuevas.

GHOUL PANIC

Compañía: Namco **Precio:** 6.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.



▲ Un juego de pistola en la línea *Point Blank* con un divertido modo historia.
▼ Las pruebas no son demasiado variadas.

7 Valoración: Un gran juego de pistola basado en pruebas, al que sólo supera *Point Blank 2*.

MUSIC 2000

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 pesetas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



▲ La cantidad de sonidos que incluye, y lo fácil que resulta componer.
▼ Requiere mucho tiempo para llegar a controlar todas sus posibilidades.

-- Valoración: Más que un juego, se trata de un programa para componer nuestra música.

RESCUE SHOT

Compañía: Namco **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.



▲ El original planteamiento de proteger a Bo de todo tipo de peligros.
▼ Sus 12 niveles se acaban haciendo cortos.

7 Valoración: Encantará a los pequeños, pero los mayores también disfrutarán de su originalidad.

TIME CRISIS (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, P.

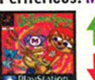


▲ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.
▼ Cuando ya te conoces el recorrido, pierde interés.

8 Valoración: Un juego de pistola muy bueno que enganchará a los seguidores del género.

UN JAMMER LAMMY

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



▲ Es un divertidísimo juego musical. Su simpatía y sus melodías.
▼ Que no esté doblado. Echamos en falta más canciones.

7 Valoración: Es junto a *Bust A Groove*, el mejor juego musical que podéis encontrar.

AVENGER PRO
Distribuidora: Ardistel **Precio:** 7.990 ptas.

Con un aspecto muy similar al de la G-Com, ésta es la mejor pistola actual. Tiene un diseño muy atractivo y aúna las virtudes de todas las demás pistolas.

E **Valoración:** La mejor compra que podemos hacer, tanto por calidad como por precio.

PK7 LIGHT GUN
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Pequeña, fiable y manejable, incluye sistema de vibración, un botón que simula los efectos del pedal y otro para armas especiales. Es compatible con todos los juegos.

B **Valoración:** Una excelente relación calidad precio, para una pistola manejable, de gran precisión y con múltiples opciones.

G-CON NAMCO
Distribuidora: Sony **Precio:** 6.990 ptas.

Es la pistola más fiable del mercado y la de mejor calidad, pero sólo compatible con los juegos de Namco y carece de vibración, retroceso o pedal.

MB **Valoración:** Pese a su calidad y fiabilidad, el hecho de no ser compatible con todos los juegos le hace perder enteros.

PREDATOR 2
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 7.990 ptas.

Es voluminosa, de aspecto espectacular y compatible con todos los juegos e incluye unas mirillas telescópicas para poder apuntar mejor y un pedal.

B **Valoración:** La mirilla no ayuda mucho y el peso de la pistola es elevado, por lo que termina por cansar. Además, no es muy fiable.

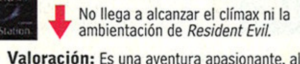
Aventuras de Acción

Los imprescindibles

- DINO CRISIS
- MEDIEVIL 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- SILENT HILL
- SYPHON FILTER 2
- TOMB RAIDER IV

DINO CRISIS
Compañía: Capcom **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

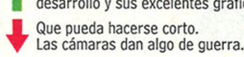




↑ La variedad de los puzzles y el diseño de los dinosaurios.
↓ No llega a alcanzar el clímax ni la ambientación de *Resident Evil*.

9 **Valoración:** Es una aventura apasionante, al estilo *Resident Evil*, pero muy diferente.

MEDIEVIL 2
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

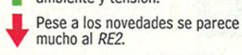


↑ Poder quitarse la cabeza. Su variado desarrollo y sus excelentes gráficos.
↓ Que pueda hacerse corto. Las cámaras dan algo de guerra.

9 **Valoración:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS
Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



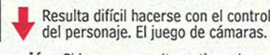


↑ El mejor de la serie por gráficos, ambiente y tensión.
↓ Pese a los novedades se parece mucho al *RE2*.

9 **Valoración:** Un juego imprescindible para los amantes del género: acción y tensión a mares.

SOUL REAVER
Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Su soberbio doblaje, su envolvente historia, los gráficos...
↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje. El juego de cámaras.

10 **Valoración:** Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, es una opción ineludible.

SYPHON FILTER
Compañía: 989 Studios **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Muchísima acción, ritmo trepidante, montones de armas...
↓ Las animaciones y el control: al principio cuesta acostumbrarse.

9 **Valoración:** Si tienes 18 años y piensas que *Metal Gear* tenía poca acción, este es tu juego.

A SANGRE FRÍA
Compañía: Sony **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



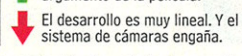
↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.
↓ Su extraño control y los períodos de carga pueden llegar a desesperar.

7 **Valoración:** Una aventura diferente, original y divertida, aunque no para impacientes.

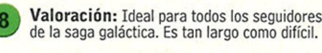


EPI. 1- AMENAZA FANTASMA
Compañía: Lucas Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



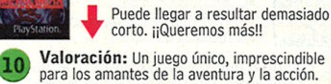


↑ La fiel adaptación del ambiente y argumento de la película.
↓ El desarrollo es muy lineal. Y el sistema de cámaras engaña.



8 **Valoración:** Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es tan largo como difícil.

METAL GEAR SOLID
Compañía: Konami **Precio:** 3.990 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su original planteamiento y su espectacularidad gráfica.
↓ Puede llegar a resultar demasiado corto. ¡¡Queremos más!!

10 **Valoración:** Un juego único, imprescindible para los amantes de la aventura y la acción.



SYPHON FILTER 2
Compañía: Sony **Precio:** 6.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.





↑ Más completo que la primera parte, en todos los aspectos.
↓ No se han corregido los problemas de control y ni las animaciones.

9 **Valoración:** Una excelente aventura de corte realista, con acción más trepidante que nunca.



007 EL MAÑANA NUNCA MUERE
Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

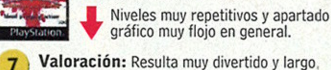


↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.
↓ Se puede asemejar demasiado a *Syphon Filter*, aunque no en duración.

8 **Valoración:** Una opción fenomenal para los que busquen acción, aventura y mucha variedad.

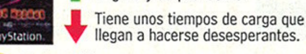
CRUSADERS OF MIGHT &MAGIC
Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ La acertada mezcla de RPG con aventura 3D tipo *Tomb Raider*.
↓ Niveles muy repetitivos y apartado gráfico muy flojo en general.



7 **Valoración:** Resulta muy divertido y largo, pero más por su desarrollo que por su técnica.

FEAR EFFECT
Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un concepto de juego innovador, original y sorprendente.
↓ Tiene unos tiempos de carga que llegan a hacerse desesperantes.

7 **Valoración:** Es una maravilla técnica y digna de jugarse. Eso sí, ármate de paciencia.

MGS: SPECIAL MISSIONS
Compañía: Komani **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Más misiones para el modo entrenamiento de *Metal Gear*.
↓ Que no tenga una historia de fondo. Gráficos algo simples.

8 **Valoración:** Pensado únicamente para aquellos a los que Metal Gear les supo a poco.

MISSION: IMPOSSIBLE
Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Fiel adaptación de la película. Tiene un largo y variado desarrollo.
↓ El doblaje, el control y los gráficos no están excesivamente logrados.

7 **Valoración:** Ideal para aspirantes a espía que busquen una variada aventura.

TENCHU STEALTH ASSASSINS
Compañía: Activision **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su ambientación y estilo de juego tipo *Metal Gear*.
↓ Sus oscuros y tristes gráficos. A la larga se hace monótono.



7 **Valoración:** Si te gustan los juegos basados en el sigilo es una buena opción.

TOMB RAIDER IV
Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El mejor de la serie por gráficos, ambientación y desarrollo.
↓ Algún problemilla en las rutinas de colisión y los parpadeos.

10 **Valoración:** Un juego imprescindible que sabe atrapar, obsesionar y, sobre todo, divertir.

CHASE THE EXPRESS
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ El fabuloso doblaje y su peliculera ambientación.
↓ Las animaciones son bruscas y los tiempos de carga.



7 **Valoración:** Gustará a los amantes de las aventuras de acción, pese a copiar a las mejores.



GALERIANS
Compañía: Crave **Precio:** 7.490 pesetas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Un Survival Horror con un absorbente argumento.
↓ No está traducido, y es un juego sólo para mayores de 18 años.

8 **Valoración:** Si buscas un survival horror distinto y adulto, éste es tu juego.

RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)
Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Gráficos geniales, absorbente desarrollo e inigualable ambientación.
↓ Pese a sus muchos secretos, puede hacerse algo corto.

10 **Valoración:** Sorprende y engancha desde el primer momento. Un Platinum imprescindible.

SILENT HILL
Compañía: Konami **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. Su ambientación.
↓ El control es difícil y se echa en falta algo más de calidad gráfica.

9 **Valoración:** Si quieres pasar miedo de verdad y disfrutar de una aventura única, no lo dudes.

THE FIFHT ELEMENT (Serie Valor)
Compañía: Sony **Precio:** 2.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Su precio, gracias al paso a la serie Valor. Es largo y variado.
↓ El control es demasiado complicado y técnicamente no muy brillante.

7 **Valoración:** Una buena mezcla de aventura, disparos y plataformas, aunque el control...

VAMPIRE HUNTER
Compañía: JVC **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Su gótica ambientación, su argumento y su estilo *Resident Evil*.
↓ Sus defectos técnicos, especialmente en el control, le restan enteros.

5 **Valoración:** Una pena que los defectos técnicos no nos dejen disfrutar a tope de su argumento.

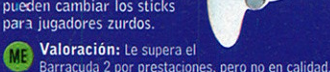
BARRACUDA 2
Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.



No sólo es programable, si no que además sus sticks (de gran calidad) son compatibles también con juegos digitales. Es cómodo y ofrece una excelente vibración.

E **Valoración:** Unas grandes prestaciones para un precio correcto y ajustado.

DUAL IMPACT
Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

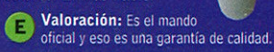


Tiene unas prestaciones muy similares a las del Barracuda 2, salvo en que no es programable y que no se pueden cambiar los sticks para jugadores zurdos.

ME **Valoración:** Le supera el Barracuda 2 por prestaciones, pero no en calidad.

DUAL SHOCK
Distribuidora: Sony **Precio:** 4.200 ptas.

Calidad incuestionable, comodidad y sencillez son las principales virtudes de este mando que además podemos encontrar en varios colores. El más fiable.



E **Valoración:** Es el mando oficial y eso es una garantía de calidad.

MAD CATZ DUAL FORCE
Distribuidora: Proein **Precio:** 4.290 ptas.

Sus sticks son compatibles con juegos analógicos y digitales, la cruceta es comparable a la del Dual Shock, es cómodo y tiene dos botones analógicos compatibles con NegCon.

E **Valoración:** Tiene prestaciones superiores al Dual Shock. Genial.

SHOCK 2
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 4.990 ptas.

El primer mando inalámbrico que es analógico. También hay una versión con cable por 3.990 pesetas. Es grande, pero cómodo.

E **Valoración:** Es 100% compatible y sus sticks pueden usarse en modo digital.

V-RALLY PAD EVOLUTION
Distribuidora: Infogrames **Precio:** 6.990 ptas.

Responde a los movimientos que hagamos con los brazos, se pueden configurar sus botones de múltiples maneras y como mando analógico funciona a las mil maravillas.

MB **Valoración:** Si te gusta tener muchas opciones, está bien.

Juegos de Plataformas
Los imprescindibles

- APE ESCAPE
- BICHOS (PLATINUM)
- CRASH BANDICOOT 3 (Platinum)
- SPYRO 2
- RAYMAN 2
- TOY STORY 2

APE ESCAPE
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



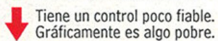
↑ Su original planteamiento. El completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no ofrecen siempre la mejor perspectiva.

9 **Valoración:** Uno de los mejores y más originales plataformas 3D.

ASTÉRIX
Compañía: Infogrames **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su interesante mezcla de plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable. Gráficamente es algo pobre.



6 **Valoración:** Un plataformas entretenido, con pinceladas de estrategia tipo Risk.

BICHOS (PLATINUM)
Compañía: Disney/Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Su parecido con la película. Es largo y difícil.
↓ Las cámaras entorpecen la jugabilidad.

8 **Valoración:** Como la película, para todos los públicos. Es divertido y sabe picar al jugador.

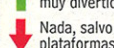
BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO
Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es variado, largo y está plagado de situaciones curiosas.
↓ El control y las cámaras pueden ponernos en más de un apuro.

7 **Valoración:** Un plataformas 3D muy simpático, aunque técnicamente pierde.

CRASH BANDICOOT 3 (PLAT.)
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Excelentes gráficos, largo, variado y muy divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten los plataformas. Una gozada.

9 **Valoración:** Tiene un encanto irresistible y más aún después de su salto a Platinum.



CROC 2
Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es largo, divertido y, especialmente, muy, muy, variado.
↓ El control de las cámaras y una dificultad poco equilibrada.

7 **Valoración:** Aunque menos original que *Ape Escape* o *Crash 3*, resulta igual de divertido.

HEART OF DARKNESS (PLAT.)
Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

↑ Un plataformas de atractivos gráficos y variado desarrollo.
↓ Una vez terminado, no incita a volver a jugar.

7 **Valoración:** Son plataformas inteligentes estilo *Abe*, pero mucho más asequibles.

LOS PITUFOS
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Sus simpáticos héroes y sus coloristas escenarios.
↓ Un juego de corte infantil, que a los mayores les resultará facilón.

6 **Valoración:** Por su temática y dificultad es ideal para los pequeños de la casa.

LUCKY LUKE
Compañía: Infogrames **Precio:** 3.690 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Una simpática recreación pseudo 3D de las aventuras de Lucky Luke.
↓ El control no está bien ajustado y gráficamente resulta sosote.

6 **Valoración:** Ahora tiene un precio que permite pasar por alto sus defectos.

MICKEY'S WILD ADVENTURE
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

↑ Un divertido recorrido por la historia de Mickey Mouse.
↓ Técnicamente se ha quedado muy desfasado.

6 **Valoración:** Los más pequeños se lo van a pasar genial. Igual que los fans de Mickey.

RAYMAN (PLATINUM)
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Largo, colorista, difícil y divertido. Un gran plataformas 2D.
↓ Se le notan los años en el apartado técnico.

8 **Valoración:** Un plataformas para todos los públicos y tan largo que te durará meses.

RAYMAN 2
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La simpatía de todos sus personajes, su originalidad, su suave control.
↓ El juego de cámaras no siempre está disponible cuando se necesita.

9 **Valoración:** De los mejores plataformas 3D. Imprescindible para los seguidores del género.



SPYRO 2
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Muy bonito, largo y plagado de sorpresas.
↓ Su look infantil puede echar para atrás a los más talluditos.

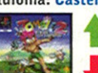
9 **Valoración:** Cualquier amante de las plataformas disfrutará sus muchas alternativas.

SPYRO (PLATINUM)
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ La amplitud de sus mundos 3D y la precisión del control del dragón.
↓ Resulta demasiado fácil, pese a que tiene muchísimos niveles.

9 **Valoración:** Su paso a Platinum hace de este plataformas uno de los mejores del momento.

TOMBI! 2
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un original plataformas muy variado y rebosante de sentido del humor.
↓ Al principio puede hacerse lento y su mecánica desconcierta.

8 **Valoración:** Es un soplo de aire fresco dentro del género que es capaz de enganchar horas.



TARZÁN
Compañía: Disney **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



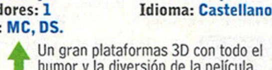
↑ Una fiel adaptación de la película con muchas alternativas.
↓ Para los más expertos puede resultar demasiado fácil.

7 **Valoración:** Una excelente puesta en escena del último gran éxito cinematográfico de Disney.

TOY STORY 2
Compañía: Disney **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un gran plataformas 3D con todo el humor y la diversión de la película.
↓ Las cámaras no son muy fiables, pero no molestan demasiado.



8 **Valoración:** Un gran plataformas, lleno de alternativas, largo y dificilillo. Muy divertido.

CABLE LINK
Distribuidora: Sony **Precio:** 4.990 ptas.

Gracias a este cable podremos conectar dos PlayStation para poder jugar a dobles con dos consolas y en dos televisores distintos, siempre que los juegos sean compatibles, claro.

B **Valoración:** Cada vez hay menos juegos compatibles...

RGB SCART CABLE PIRANHA
Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 990 ptas.

Para conseguir la mejor calidad de vídeo y evitar las bandas negras en la pantalla. Además, se puede derivar el audio hacia un equipo de música.



E **Valoración:** Muy buena calidad a un precio irrepetible.

SUPER RGB SCART CABLE
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 3.290 ptas.

De similares prestaciones, este cable ya incluye los cables de audio para conectar a la cadena o amplificador.



MB **Valoración:** Un cable excelente para conseguir buena calidad de vídeo, pero un pelín caro.

CABLE RFU (ANTENA)
Distribuidora: Sony **Precio:** 3.500 ptas.

Un cable imprescindible si queremos conectar nuestra consola a una televisión sin conexión RGB o Euroconector. Se pierde calidad, pero...

B **Valoración:** Si no te queda más remedio que usar un RFU, éste es el mejor.

Arcades de Lucha

Los imprescindibles

- EHRGEIZ
- STREET FIGHTER ALPHA 3
- TEKKEN 3 (Platinum)

JOJO´S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ En la línea *Street Fighter*, pero con importantes novedades y juegos.
↓ Es fácil encontrar rutinas para vencer a los rivales.

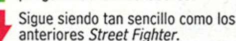
8 **Valoración:** Si te gusta la lucha 2D, este título te hará pasar muy buenos ratos.

SF EX PLUS α (PLATINUM)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ El renovado y atractivo look poligonal de los luchadores.
↓ Sigue siendo tan sencillo como los anteriores *Street Fighter*.



7 **Valoración:** El salto a las 3D no resulta demasiado innovador. Jugabilidad clásica.

WWF MAYHEM

Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Que sean los mismos combates que ahora se emiten en la tele.
↓ Técnicamente es inferior a los *WWF* de Acclaim. También es más sencillo.

7 **Valoración:** Es ideal para los que busquen un juego de lucha libre fácil y asequible.

BLOODY ROAR 2

Compañía: Hudson **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

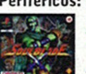


↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.
↓ Pocos personajes y, además, no tiene demasiados movimientos.

7 **Valoración:** Pese a sus carencias, es un título muy espectacular y jugable. Y a un precio...

SOUL BLADE (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Los efectos de luz, el elevado número de movimientos y armas.
↓ Es mucho más fácil de dominar que *Tekken*, lo que acorta su vida.

8 **Valoración:** Una excelente conversión de una recreativa genial. Un título muy recomendable.

SF EX 2 PLUS

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ El modo Excel, los diseños de los personajes y las fases de bonus.
↓ Puede resultar demasiado parecido a su antecesor.

7 **Valoración:** Si no tienes la anterior entrega, encontrarás un juego de lucha muy completo.

WWF SMACKDOWN!

Compañía: THQ **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC,MT.



↑ Es un juego de lucha libre muy rápido y con un control sencillo.
↓ Las animaciones de los luchadores resultan un poco rígidas.

7 **Valoración:** De lo mejorcito del género gracias a su fácil control y sus muchos modos de juego.

ECW HARDCORE REVOLUTION

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Es más rápido de *Attitude* y con una ambientación más dura.
↓ El control es muy complejo y los luchadores son desconocidos.

6 **Valoración:** Si tienes un juego como *Attitude*, este Hardcore no te aportará nada nuevo.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.
↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

9 **Valoración:** Por su calidad, modos de juego y personajes es el mejor juego de lucha 2D.

TEKKEN 3 (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **Valoración:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.



EHRGEIZ

Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un original arcade de lucha totalmente 3D y con minijuegos.
↓ Las 3D dificultan la ejecución de los ataques especiales.

8 **Valoración:** Un gran juego de lucha que une calidad y originalidad.



ARCADE STICK NAMCO

Distribuidora: Sony **Precio:** 9.490 ptas.

Es ideal para juegos de lucha. Su calidad es inmejorable y la palanca recrea con precisión a las de las máquinas recreativas.

MB **Valoración:** Sólo acepta función digital, lo que para ciertos juegos es un problema. Eso sí, para juegos de lucha es el mejor.

ANALOG STICK

Distribuidora: Sony **Precio:** 9.990 ptas.

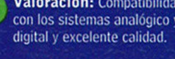
Es compatible con analógico y digital. Ofrece un inmejorable control en simuladores de vuelo, aunque se adapta a cualquier tipo de juego.

E **Valoración:** Tiene un alto precio, pero lo cierto es que sus opciones y calidad merecen la pena. Especialmente para shoot'em ups.

EAGLE MAX

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 3.990 ptas.

Además de su espectacular aspecto, este joystick presenta numerosas funciones como poder usado como volante, y contar con ruedas que emulan un segundo stick.



E **Valoración:** Compatibilidad con los sistemas analógico y digital y excelente calidad.

PS DOMINATOR

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 6.990 ptas.

Es compatible con todos los sistemas, incluido NeGcon, y ofrece un reducido tamaño y una calidad soberbia. Es ideal para los shoot'em ups y simuladores de vuelo.

E **Valoración:** No es tan espectacular como el Analog Stick, aunque cumple con creces.

juegos Deportivos

Los imprescindibles

- FIFA 2000
- ISS PRO EVOLUTION
- KNOCKOUT KINGS 2000
- NBA LIVE 2000
- MANAGER DE LIGA
- SIDNEY 2000

ALL STAR TENNIS 2000

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ Su asequible jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La lentitud de los partidos de dobles.

8 **Valoración:** Es el mejor juego de tenis, aunque si tienes la versión del 99 quizá no te compense.



ANNA KOURNIKOVA´S TENNIS (Serie Valor)

Compañía: Sony **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Su nuevo precio, su simpático apartado gráfico y su jugabilidad.
↓ Al principio cuesta bastante cogerle el truquillo al ritmo de juego.

7 **Valoración:** No es un simulador, pero sí que resulta entretenido y por este precio...

BARBIE: SUPER SPORTS

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Poder patinar y esquiar con Barbie y elegir su vestuario.
↓ Es para las niñas pequeñas. Otros públicos, abstenerse.

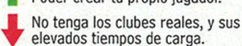
6 **Valoración:** Un gran juego infantil que las más pequeñas disfrutarán de lo lindo.

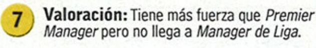
BARÇA MANAGER 2000

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano/Catalán
Periféricos: MC.



↑ Cuatro ligas, muchas opciones. Poder crear tu propio jugador.
↓ No tenga los clubes reales, y sus elevados tiempos de carga.





7 **Valoración:** Tiene más fuerza que *Premier Manager* pero no llega a *Manager de Liga*.

CANAL + PREMIER MANAGER

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, AC.



↑ Poder dirigir a cualquier equipo de las cinco principales ligas europeas.
↓ Que no cuente con las ligas reales: al faltar la licencia pierden encanto.

6 **Valoración:** Aunque es divertido y sabe como enganchar no tiene la fuerza de *Manager de Liga*.

COOLBOARDERS 4

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos, y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en modos de juego.

8 **Valoración:** El mejor juego de snow teniendo en cuenta su variedad y calidad.

CYBER TIGER

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Un arcade de golf muy jugable y más completo de lo que parece.
↓ El control es más difícil de los que sus infantiles gráficos sugieren.

6 **Valoración:** Si nos buscas un simulador de golf riguroso, con éste te lo pasarás en grande.

EURO 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Recrea a la perfección la Eurocopa con un control semejante a *FIFA*.
↓ Es muy fácil y está limitado en cuanto a equipos: no hay clubes.

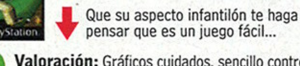
7 **Valoración:** Si ya tienes *FIFA 2000* con este *Euro 2000* no vas a encontrar nada nuevo.

EVERYBODY´S GOLF 2

Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Este simpático y divertido simulador de golf sabe como atraparte.
↓ Que su aspecto infantilón te haga pensar que es un juego fácil...



8 **Valoración:** Gráficos cuidados, sencillo control, mucho humor... Ideal para amantes del golf.

FIFA 2000

Compañía: E. Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



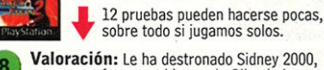
↑ La cantidad de opciones, modos de juego, equipos, torneos reales...
↓ Sin duda alguna, el parecido gráfico con la anterior entrega.

10 **Valoración:** El nuevo *FIFA* sigue siendo el simulador más completo y jugable de todos.

INT. TRACK & FIELD 2

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.
↓ 12 pruebas pueden hacerse pocas, sobre todo si jugamos solos.



8 **Valoración:** Le ha destronado Sidney 2000, pero es un fenomenal juego de Olimpiadas.

ISS PRO EVOLUTION

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 ptas **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



- ↑ Unos gráficos realmente buenos, para una jugabilidad impecable.
- ↓ Que no tenga ligas y jugadores reales.

9 **Valoración:** Es el mejor y más realista, pero si te gusta contar con equipos reales...



KNOCKOUT KINGS 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



- ↑ Impecable a nivel gráfico, muy jugable, espectacular...soberbio.
- ↓ Que no te guste el boxeo. Aún así deberías probarlo.

8 **Valoración:** Superando en todo a su antecesor, es el mejor juego de boxeo.

NBA IN THE ZONE 2000

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT



- ↑ Su ajustada dificultad y equilibrado ritmo de juego y diversión.
- ↓ Ha perdido algo de calidad gráfica con respecto a la versión anterior.

8 **Valoración:** Un simulador de basket asequible, con muchas opciones y muy divertido.

MANAGER DE LIGA

Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 ptas **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



- ↑ El mejor manager de fútbol, con la licencia de la LFP y muchas opciones.
- ↓ Tienes que ser un estudioso del fútbol para sacarle todo el partido.

8 **Valoración:** La posibilidad de controlar todos los aspectos del club de tus sueños es irresistible.



NBA BASKETBALL 2000

Compañía: Fox **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT



- ↑ Tiene un manejo sencillo y asequible y un buen ritmo de juego.
- ↓ Es más simple que *NBA Live 2000*, y con menos modos de juego.

7 **Valoración:** Si quieres jugar al basket sin complicarte demasiado la vida, éste es tu juego.

NBA LIVE 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores:1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, MT, DS.

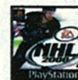


- ↑ Espléndido, tanto por jugabilidad como por gráficos.
- ↓ Se parece mucho a la anterior entrega.

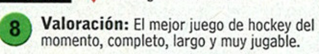
9 **Valoración:** El mejor y más completo juego de baloncesto que podéis encontrar.

NHL 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



- ↑ Rápido, de brillantes gráficos y soberbia jugabilidad.
- ↓ Que ya tengas alguna de las entregas anteriores.



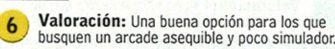
8 **Valoración:** El mejor juego de hockey del momento, completo, largo y muy jugable.

RONALDO V-FOOTBALL

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



- ↑ Tiene un control fácil e intuitivo y un montón de competiciones.
- ↓ Es un arcade que ni por gráficos ni por opciones puede con los grandes.



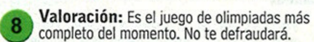
6 **Valoración:** Una buena opción para los que busquen un arcade asequible y poco simulador.

SIDNEY 2000

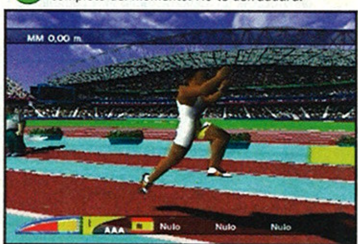
Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 ptas **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, MT.



- ↑ Gracias a su Modo Olímpico tiene una vida más larga de lo habitual.
- ↓ Gráficamente no es tan brillante como *Track & Field 2*. Las cargas.



8 **Valoración:** Es el juego de olimpiadas más completo del momento. No te defraudará.



STREET SKATER 2

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



- ↑ Poder crear nuestras propias pistas. Sus amplios escenarios.
- ↓ Tiene menos variedad que *Tony Hawk* y un enrevesado control.

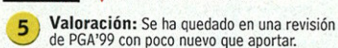
5 **Valoración:** Si quieres un juego de skate hazte primero con *Tony Hawk*.

TIGER WOODS PGA TOUR 2000

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



- ↑ Buenos gráficos, buenas animaciones y jugadores reales.
- ↓ Es un poco lento y no aporta nada a versiones anteriores.



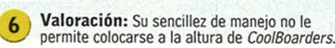
5 **Valoración:** Se ha quedado en una revisión de PGA'99 con poco nuevo que aportar.

TRICK´N SNOWBOARDER

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



- ↑ Es un juego de snow divertido y con muchos personajes ocultos.
- ↓ Tiene un control muy sencillo por lo que se termina haciendo corto.

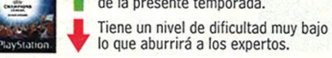


6 **Valoración:** Su sencillez de manejo no le permite colocarse a la altura de *CoolBoarders*.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.

- ↑ Poder jugar la Liga de Campeones de la presente temporada.
- ↓ Tiene un nivel de dificultad muy bajo lo que aburrirá a los expertos.



6 **Valoración:** Es simulador de buenos gráficos, pero demasiado simple y con pocos equipos.

Estrategia



Los imprescindibles

- C&C: RED ALERT (Platinum)
- THEME HOSPITAL (Platinum)
- THEME PARK WORLD

C&C: RED ALERT (PLATINUM)

Compañía: Westwood **Precio:** 3.690 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, CL, R.



- ↑ Un juego de guerra muy completo y con un precio fenomenal.
- ↓ Lástima que esté en inglés y que su control con el pad sea regular.



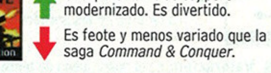
8 **Valoración:** El mejor juego de estrategia bélica en tiempo real. Fácil de jugar y divertido.

DUNE

Compañía: Westwood **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, CL.



- ↑ Recuperar un clásico, pero modernizado. Es divertido.
- ↓ Es feote y menos variado que la saga *Command & Conquer*.



5 **Valoración:** Un wargame entretenido, pero por debajo de lo que se esperaba de Dune.

FRONT MISION 3

Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



- ↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Un juego largo, divertido y variado.
- ↓ Su única gran pega es no estar traducido al castellano.

8 **Valoración:** Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.



HOGS OF WAR

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



- ↑ Un estilo a *Worms*, pero más variado, en 3D y muy divertido.
- ↓ Es muy feote y los marranos de la máquina no son muy listos.

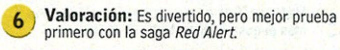
6 **Valoración:** Ideal para jugar contra un amigo, para jugar solo es mejor *Worms Armageddon*.

KKND KROSSFIRE

Compañía: Infogrames **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



- ↑ Que dos jugadores puedan cooperar en las misiones.
- ↓ Tiene un control extraño y es demasiado simplote.



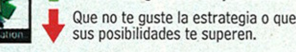
6 **Valoración:** Es divertido, pero mejor prueba primero con la saga *Red Alert*.

THEME HOSPITAL

Compañía: Bullfrog **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



- ↑ Su enorme sentido del humor, los excelentes gráficos. Muy divertido.
- ↓ Que no te guste la estrategia o que sus posibilidades te superen.



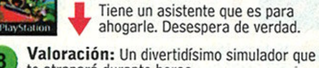
9 **Valoración:** Controlar todas las variables de un hospital llega a absorber durante horas.

THEME PARK WORLD

Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



- ↑ Construir nuestro propio parque de atracciones resulta muy divertido.
- ↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.



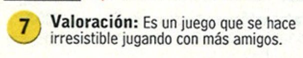
8 **Valoración:** Un divertidísimo simulador que te atrapará durante horas.

WORMS ARMAGEDDON

Compañía: Team 17 **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



- ↑ Su adictiva mecánica y el humor de todas las situaciones.
- ↓ Es muy difícil apuntar bien, pero la consola no falla nunca.



7 **Valoración:** Es un juego que se hace irresistible jugando con más amigos.

4MB REAL MC PIRANHA

Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 2.490 ptas.

Cuatro megas de memoria, es decir, 60 bloques, a un precio realmente sorprendente. Además, de calidad no tiene nada que envidiar a tarjetas semejantes.

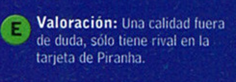


E **Valoración:** La mejor tarjeta en cuanto a capacidad y precio. Irresistible.

BLAZE 4MB

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 3.490 ptas.

Es una de las pocas tarjetas que ponen a nuestra disposición 60 bloques sin compresión de datos. Muy sencilla de manejar.

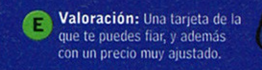


E **Valoración:** Una calidad fuera de duda, sólo tiene rival en la tarjeta de Piranha.

MAD CATZ

Distribuidora: Proein **Precio:** 1.290 ptas.

Mad Catz presenta una tarjeta de 15 bloques de gran calidad, como la de Sony, pero a un precio muchísimo más bajo.

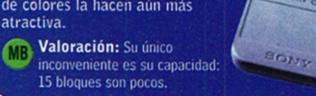


E **Valoración:** Una tarjeta de la que te puedes fiar, y además con un precio muy ajustado.

MEMORY CARD SONY

Distribuidora: Sony **Precio:** 2.100 ptas.

La tarjeta de Sony sigue siendo la más fiable del mercado. La reducción de su precio y la gama de colores la hacen aún más atractiva.

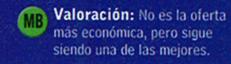


MB **Valoración:** Su único inconveniente es su capacidad: 15 bloques son pocos.

PERFORMANCE 1MB

Distribuidora: Netac **Precio:** 1.900 ptas.

Era la más barata y fiable hasta la llegada de la tarjeta Mad Catz. Sigue siendo una oferta muy válida frente a la de Sony.



MB **Valoración:** No es la oferta más económica, pero sigue siendo una de las mejores.

DEX DRIVE

Distribuidora: Netac **Precio:** 5.990 ptas.

Permite almacenar las partidas de la tarjeta en el disco duro del PC y grabar en la tarjeta partidas bajadas de Internet o que te envíe por e-mail un amigo.

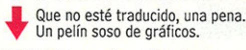
E **Valoración:** Si tienes un PC en casa es una gran compra.

Juegos de Rol
Los imprescindibles
- ALUNDRA 2
- FINAL FANTASY VIII
- VAGRANT STORY

GRANDIA
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Una gran historia, un argumento envolvente y muchos ítems.



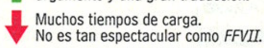
↓ Que no esté traducido, una pena. Un pelín soso de gráficos.

8 **Valoración:** Un gran juego de rol y una excelente alternativa a *FFVIII*. Pero en inglés.

SHADOW MADNESS
Compañía: Crave/Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficos estilo *FFVII*, un buen argumento y una gran traducción.



↓ Muchos tiempos de carga. No es tan espectacular como *FFVII*.

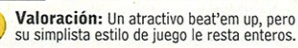
8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un RPG estilo *Final Fantasy*, pero más sencillo.

Beat´em Up
Los imprescindibles
- FIGHTING FORCE 2
- JACKIE CHAN STUNTMASTER
- JEDI POWER BATTLES

GEKIDO
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Un gran apartado gráfico y una gran colección de golpes y combos.



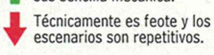
↓ Su estilo de juego es simple, por lo que se hace algo monótono.

7 **Valoración:** Un atractivo beat'em up, pero su simplista estilo de juego le resta enteros.

RISING ZAN
Compañía: Agetec **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es divertido y simpaticón gracias a sus sencilla mecánica.



↓ Técnicamente es feote y los escenarios son repetitivos.

6 **Valoración:** Es un juego fácil y entretenido, lo que a la larga lo hace monótono.



Juegos de Velocidad
Los imprescindibles
- CRASH TEAM RACING
- COLIN MCRAE RALLY 2
- DRIVER
- F-1 2000
- GRAN TURISMO 2
- TOCA WTC

ALUNDRA 2
Compañía: Activision **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés



↑ Una gran historia, un desarrollo variado, un juego muy largo.

↓ Su único defecto es no estar traducido...

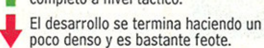
8 **Valoración:** Un genial Action RPG, que gustará tanto a amantes del rol como de las plataformas.



VANDAL HEARTS II
Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



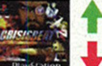
↑ Un juego de rol de tablero muy completo a nivel táctico.



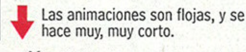
↓ El desarrollo se termina haciendo un poco denso y es bastante feote.

7 **Valoración:** Para roleros y estrategas. Si no es tu caso, busca algo más rápido como *Alundra*.

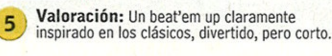
CRISIS BEAT
Compañía: Virgin **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Personajes grandes, mecánica sencilla, un montón de armas...



↓ Las animaciones son flojas, y se hace muy, muy corto.



5 **Valoración:** Un beat'em up claramente inspirado en los clásicos, divertido, pero corto.

JACKIE CHAN STUNTMASTER
Compañía: Sony **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Ofrece mucha más variedad de situaciones que otros beat'em up.



↓ Puede hacerse corto ya que no es demasiado difícil.

8 **Valoración:** Un gran beat'em up con su dosis justa de plataformas que le da gran variedad.

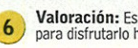
URBAN CHAOS
Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ Ser policías nos oferta una gran variedad de misiones.

↓ Técnicamente es muy flojo, lo que influye en la jugabilidad.



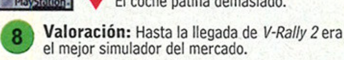
6 **Valoración:** Es un juego muy divertido, pero para disfrutarlo hay que olvidar sus deficiencias.

COLIN MCRAE RALLY (PLAT.)
Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ La variedad de países y tramos que presenta el juego.

↓ El control puede resultar poco real. El coche patina demasiado.

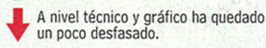


8 **Valoración:** Hasta la llegada de *V-Rally 2* era el mejor simulador del mercado.

DESTRUCTION DERBY 2 (PLAT.)
Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Poder destruir a los otros coches mientras corremos.



↓ A nivel técnico y gráfico ha quedado un poco desfasado.

8 **Valoración:** Si te gustan las carreras en plan Mad Max, *DD2* no te defraudará.

FINAL FANTASY VII
Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.





↑ El inolvidable argumento, la cantidad de horas de juego y secretos...

↓ Los fallos en la traducción y la dificultad de algunas situaciones.

10 **Valoración:** Genial de principio a fin, sólo es superado por *FFVIII*, pero tiene mejor precio.

LEGEND OF LEGAIA
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su sistema de combate es muy divertido y es ideal para "peques".

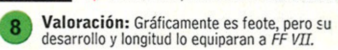
↓ Su historia infantil aburrirá a los mayores. Flojo técnicamente.

5 **Valoración:** No puede situarse a la altura de un *Final Fantasy*, pero encantará a los pequeños.

WILD ARMS
Compañía: Sony **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Su larguísima duración y su enfoque tipo *Final Fantasy*.



↓ A nivel gráfico a quedado un poco atrasadillo, al estilo de los 16 bits.

8 **Valoración:** Gráficamente es feote, pero su desarrollo y longitud lo equiparan a *FF VII*.

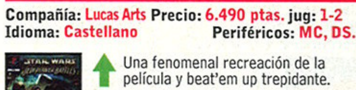
DRAGON VALOR
Compañía: Namco **Precio:** 4.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Una curiosa mezcla de RPG y beat'em up con un control sencillo.

↓ La historia se hace repetitiva por lo que a la larga pierde interés.

6 **Valoración:** Su mezcla de géneros es ideal para introducirse en el rol.



JEDI POWER BATTLES
Compañía: Lucas Arts **Precio:** 6.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Una fenomenal recreación de la película y beat'em up trepidante.

↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

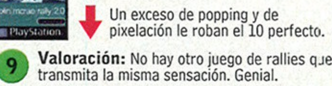
8 **Valoración:** El mejor beat'em up y para dos jugadores. Largo, difícil y divertido.



COLIN MCRAE RALLY 2
Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



↑ Su jugabilidad, realismo, el diseño de los coches...



↓ Un exceso de popping y de pixelación le roban el 10 perfecto.

9 **Valoración:** No hay otro juego de rallies que transmita la misma sensación. Genial.



FINAL FANTASY VIII
Compañía: Square **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Es una obra de arte, tanto por el argumento como por sus gráficos.

↓ El sistema de combates por turnos resulta un tanto desequilibrado.

10 **Valoración:** El mejor juego de Rol que puedes encontrar: largo, cautivador, impresionante ...

VAGRANT STORY
Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Los gráficos, el sistema de lucha, la increíble y compleja historia...

↓ ¡Está en inglés! Su sistema de juego puede resultar demasiado complejo.

9 **Valoración:** Es a los Action RPG lo mismo que *Metal Gear* a las aventuras: imprescindible.



FIGHTING FORCE 2
Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.

↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.

8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica.



XENA: WARRIOR PRINCESS
Compañía: Universal **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Explosivo apartado gráfico que recrea a la perfección la serie.

↓ Por desgracia, los 24 niveles pueden hacerse demasiado cortos.

7 **Valoración:** Más acción y menos puzzles que un *TR*: ideal si prefieres luchar a pensar.

CRASH TEAM RACING
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V.

↑ Preciosos circuitos, acertado control y una extensa duración.

↓ Que no te gusten los juegos de carreras con Karts.

8 **Valoración:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe divertir a todo el mundo.

DESTRUCTION DERBY RAW
Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, MT.



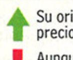
↑ La espectacularidad de las colisiones, el número de coches en pantalla.

↓ A la larga tanto choque puede hacerse monótono.

7 **Valoración:** El más completo de la saga, y muy divertido, pese a que todo se reduzca a chocarse.

DRIVER PACK (DRIVER + CONTROL.)

Compañía: GTI **Precio:** 5.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

- Su originalidad, su jugabilidad y su precio que incluye un pad de control.
- Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.

9 **Valoración:** Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.

GRAN TURISMO 2

Compañía: Sony **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano



- Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas de carné...
- Algún problemilla con el popping, pero totalmente perdonable.

10 **Valoración:** Un título imprescindible para los amantes de la velocidad. Una auténtica joya.



RALLY CHAMPIONSHIP

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 ptas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



- Sus detallados gráficos y contar con rallies reales.
- Los movimientos son bruscos y a veces se ralentiza.

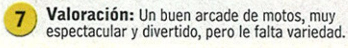
6 **Valoración:** Tiene poco que aportar frente a monstruos del género de la talla de *Colin McRae.*

ROAD RASH JAILBREAK

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. MT.



- Divertidos modos de juego y un sencillo planteamiento arcade.
- Puede hacerse en exceso monótono jugando sólo.



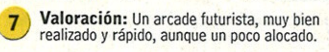
7 **Valoración:** Un buen arcade de motos, muy espectacular y divertido, pero le falta variedad.

ROLLCAGE STAGE II

Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



- Una gran sensación de velocidad y algunos originales modos de juego.
- Es muy parecido a su antecesor, y sigue siendo fácil despistarse.



7 **Valoración:** Un arcade futurista, muy bien realizado y rápido, aunque un poco alocado.

TELEÑECOS RACEMANÍA

Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

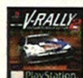


- Resulta variado, divertido, tiene un montón de personajes y pistas.
- Su estilo de conducción es un poco simple, y es fácil ganar.

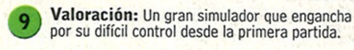
7 **Valoración:** Es un divertido juego de carreras y quien más lo va a disfrutar son los pequeños.

V-RALLY 2 (PLATINUM)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V.



- Sus numerosos tramos y modos de juego. El sencillo editor de circuitos.
- No está traducido, y se echa en falta un poco más de emoción.



9 **Valoración:** Un gran simulador que engancha por su difícil control desde la primera partida.

F-1 2000

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

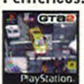


- La temporada del 2000 en un juego espectacular y emocionante.
- Le falta algo de chicha como simulador y le bailan texturas.

9 **Valoración:** Si te gusta la Fórmula 1 y buscas el mejor espectáculo, éste es tu juego.

GTA 2

Compañía: Take2/DMA **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



- Largo, variado, divertido. Poder conducir cualquier coche.
- Es un juego violento y bastante sosote a nivel gráfico.

7 **Valoración:** No tiene el enfoque realista de *Driver*, aunque sí más opciones y alternativas.

MICROMANIACS

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



- Lo divertido de los circuitos y lo bien realizados que están.
- Los personajes deberían ser más variados.

7 **Valoración:** Un divertido y original arcade de carreras, genial para disfrutar en compañía.

SUPERBIKE 2000

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



- Que tenga las licencias, pilotos y circuitos reales.
- Gráficamente es simplote y las carreras no son emocionantes.

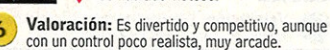
5 **Valoración:** No hay un simulador de motos realmente bueno. Éste al menos, tiene licencias.

ROADSTERS

Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



- Carreras de deportivos reales, tratados con desenfadado enfoque arcade.
- Tiene pocos modos de juego y no es demasiado vistoso.



6 **Valoración:** Es divertido y competitivo, aunque con un control poco realista, muy arcade.

SPEED FREAKS

Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



- Sin ser fácil, se deja jugar. Es simpático, rápido y divertido.
- Pocas competiciones y escasos modos de juego.

7 **Valoración:** Un divertido arcade de Karts que ha sido superado por *Crash Team Racing.*

FORMULA 1´97 (PLATINUM)

Compañía: Psygnosis **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



- El mejor juego de la saga de Psygnosis a un buen precio.
- No está actualizado, y carece de los detalles gráficos más actuales.

8 **Valoración:** Ideal para introducirse en la Fórmula 1 sin gastar mucho dinero.

MICROMACHINES V3

Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT.

- Los circuitos, que recrean lugares tan curiosos como la cocina.
- Es antiguo, y se nota, pero es totalmente perdonable.

7 **Valoración:** Un divertidísimo arcade de velocidad con coches en miniatura.

NEED FOR SPEED V

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



- Tiene un montón de modos de juego, resulta divertido y largo.
- Algunos defectillos técnicos. Sólo hay porsches, como no te gusten...

9 **Valoración:** Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable.



TOCA WTC

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



- Técnicamente genial, muchas pistas, vehículos, modos de juego...
- La sensación de velocidad podría haber estado más ajustada.

10 **Valoración:** Un simulador a la altura de GT2, completo, divertido, largo y muy, muy jugable.



GRAN TURISMO (PLAT.)

Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



- Es el más realista, completo y jugable de todo el catálogo de PSX.
- La aparición de su genial secuela le resta algo de interés.

10 **Valoración:** Una obra maestra como la copa de un pino. Una compra indispensable.

NEED FOR SPEED IV

Compañía: EA **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



- Sus muchos y variados modos de juego y sus lujoso coches.
- Los coches no se abollan ni se deforman.

8 **Valoración:** Aunque ha sido superado por la quinta parte, este *NFS* sigue siendo genial.

PORSCHE CHALLENGE (Serie Valor)

Compañía: Sony **Precio:** 2.690 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



- El insuperable y realista juego de luces y el diseño de coches y pistas.
- Sólo disponemos de un modelo, el Porsche Boxter, y pocas pistas.

7 **Valoración:** Técnicamente es casi perfecto, pero tiene pocas opciones. Eso sí, a un precio...

RIDGE RACER TYPE 4 (PLAT.)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



- El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
- Se echan en falta coches reales y más circuitos.

9 **Valoración:** Supone la culminación de una saga de conducción mítica.

WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION

Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



- Es un remix perfecto de todas las entregas anteriores.
- Podrían haber aprovechado para ajustar la dificultad...

8 **Valoración:** Su muchas naves y opciones, y su bajo precio, lo hacen muy recomendable.



ACT. LABS RS RACING

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 19.900 ptas.

Gracias a un sistema de cartuchos puede ser compatible con cualquier consola o PC. Es sólido, realista y fiable.



E **Valoración:** Una excelente calidad y compatibilidad total. Eso sí, es caro.

FERRARI SHOCK 2

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 10.990 ptas.

Avalado por la experiencia de Guillemot y la calidad de Ferrari, es un gran volante, sólido y realista y con vibración. Compatible con todos los juegos.

E **Valoración:** Un gran volante a un gran precio. Es el preferido de nuestros lectores.

TOP DRIVE 2

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Tiene un tacto exquisito, un perfecto sistema de vibración y la opción de modificar la sensibilidad. Es compatible con todos los modos: digital, analógico y NegCon.



E **Valoración:** Un volante casi perfecto en todo y compatible con todo.

SPEEDSTER

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 16.000 ptas.

En todos sus aspectos parece un volante real. Tiene resistencia al giro y una sensación de robustez increíble. Los pedales son geniales.



E **Valoración:** Es el volante más realista, pero también es caro... Tú mismo.

MCLAREN

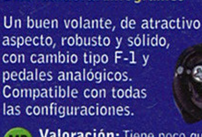
Distribuidora: Flexiline **Precio:** 12.990 ptas.

Su atractivo diseño se ve favorecido por ser el primer volante en incluir freno de mano. Es suave de manejo y se puede regular en altura e inclinación y tiene vibración.

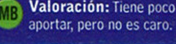
E **Valoración:** Su elevado precio es su única pega destacable.

VOLANTE V-RALLY 2

Distribuidora: Infogrames **Precio:** 9.990 ptas.



Un buen volante, de atractivo aspecto, robusto y sólido, con cambio tipo F-1 y pedales analógicos. Compatible con todas las configuraciones.



MB **Valoración:** Tiene poco que aportar, pero no es caro.



Aventuras Gráficas
Los imprescindibles
- AMERZONE
- DRÁCULA RESURRECCIÓN
- THE X-FILES

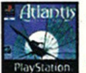
AMERZONE
Compañía: Microids **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R, DS.



↑ Un gran doblaje, una excelente historia y puzzles muy cerebrales.
↓ Los tiempos de carga resultan bastante lentos.

7 **Valoración:** Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran opción.

ATLANTIS
Compañía: Cryo **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.

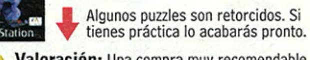


↑ El argumento y la elevada calidad de sus escenarios.
↓ Los tiempos de carga entre los escenarios son muy largos.

6 **Valoración:** Una aventura original, larga e imaginativa, aunque un poco lenta.

DRÁCULA RESURECCIÓN
Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, R.





↑ Su gran ambientación y excelentes gráficos.
↓ Algunos puzzles son retorcidos. Si tienes práctica lo acabarás pronto.

7 **Valoración:** Una compra muy recomendable para seguidores del género.



BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las divertidas situaciones en las que se meten los protagonistas.
↓ Su dificultad es bajísima para jugadores de más de 10 años.

7 **Valoración:** Una aventura idónea para los más peques. Resto de jugadores, abstenerse.

MULAN AVENTURA INTERACTIVA
Compañía: Disney **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Reproduce fielmente y de manera divertida el ambiente de la película.
↓ Es para los más pequeños, así que los mayores no le verán la gracia.

7 **Valoración:** Los más pequeños disfrutarán de una colorista aventura al tiempo que aprenden.

THE X-FILES
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R.

↑ Tiene la misma apariencia que un episodio de la serie.
↓ Si no te gusta la serie, este juego carece de atractivo.

6 **Valoración:** Se hace muy lento a la hora de jugar. Especial para seguidores de la serie.

Shoot'em Up
Los imprescindibles



- ARMORINES
- COLONY WARS: RED SUN
- MEDAL OF HONOR

ACE COMBAT 3
Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AJ.



↑ Gráficamente es el mejor de la serie y mantiene la misma jugabilidad.
↓ El desarrollo de las misiones es muy parecido al de la entrega anterior.

7 **Valoración:** Este mata-mata con aspecto de simulador es el mejor, aunque poco original.

ALIEN TRILOGY (PLATINUM)
Compañía: Acclaim **Precio:** 3.790 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ El agobiante y tétrico ambiente de la saga cinematográfica Alien.
↓ Gráficamente se le notan los años frente a juegos más recientes.

9 **Valoración:** Extenso shoot´em up subjetivo, que recoge lo mejor de las tres películas.

ARMORINES
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Está bien ambientado, es trepidante y los enemigos son muy listos.
↓ Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.

7 **Valoración:** Tras *Medal Honor*, es la mejor opción dentro del género.

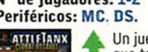
ARMY MEN: AIR ATTACK
Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Ahora nuestros soldados son pilotos de helicóptero y lo hacen muy bien.
↓ Gráficamente es muy simple y su control es muy sencillo.

6 **Valoración:** Es un mata-mata sencillo, pero que sabe divertir a los más jóvenes o menos hábiles.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT
Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un juego de guerra largo y divertido que termina picando.
↓ Gráficamente es pobretón y su desarrollo no es original.

5 **Valoración:** Una larga guerra de tanques que se hace demasiado simple, aunque engancha.

COLONY WARS: RED SUN
Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Su adictivo desarrollo, su gran control y su espectacularidad.
↓ Que no te gusten este estilo de mata-mata en plan simulador.

9 **Valoración:** No vas a encontrar otro shoot'em up en plan simulador mejor que éste.



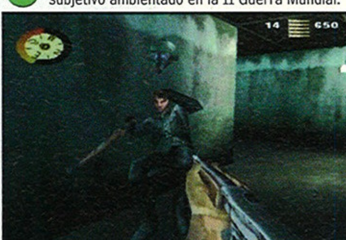


MEDAL OF HONOR
Compañía: EA **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ La inteligencia artificial de los enemigos y la ambientación.
↓ Técnicamente queda por debajo de *Quake II*, el rey de los shoot´em ups.

9 **Valoración:** un fabuloso shoot´em up subjetivo ambientado en la II Guerra Mundial.



G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE
Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El aumento de naves controlables y el elevado número de armas.
↓ La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.

7 **Valoración:** Supera en todo a su antecesor. Es un buen mata-mata con toques de simulador.

MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE
Compañía: Infogrames **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su jugabilidad clásica y sus cuidados gráficos.
↓ Las excesivas explosiones dificultan a menudo la visibilidad.

5 **Valoración:** Pese a ser un juego nuevo recuerda en exceso a los clásicos mata-mata.

GAME MULTI CASE
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Un maletín especialmente espacioso donde encontraréis hueco para la consola, periféricos, juegos, revistas... Lleva departamentos especiales para CD's sin caja.

MB **Valoración:** Muy aparatosa, pero ideal para unas largas vacaciones.

SPACE STATION
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 5.990 ptas.

Este mueble te permite colocar una TV de 14" sobre un cajón en el que se integran la consola y dos Pads. Incluye una torre con capacidad para ocho CDs.

MB **Valoración:** Ideal si tienes problemas de espacio en tu habitación.

SOUND STATION
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 13.000 ptas.

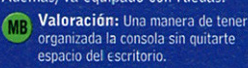
Un sistema de sonido que convertirá a tu consola en un auténtico equipo estéreo. Lleva cables para adaptar el amplificador a otros equipos de audio como walkman o televisores mono.

E **Valoración:** Tiene un alto precio, pero la calidad de sonido es impresionante.

PLAY CENTER
Distribuidora: Mediakits **Precio:** 10.000 ptas.



Un mueble robusto y bien pensado que, estilo a las mesas de ordenador, permite colocar el monitor, la consola y los distintos periféricos. Además, va equipado con ruedas.



MB **Valoración:** Una manera de tener organizada la consola sin quitarte espacio del escritorio.

RATÓN SAMURAI
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 1.990 ptas.

Dada la cada vez más alta aparición de juegos de estrategia y aventuras gráficas compatibles con ratón, cualquier fan de estos géneros debería contar con uno.

MB **Valoración:** Tiene buena calidad y un buen precio. No deberías dejar de tenerlo.

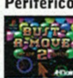
MULTI TAP
Distribuidora: Sony **Precio:** 4.500 ptas.

Este periférico es imprescindible si queremos disfrutar de la cada vez mayor cantidad de juegos que permiten la participación de cuatro jugadores simultáneos.

MB **Valoración:** Si te gusta jugar en compañía, el Multi Tap no debe faltar entre tus periféricos.

Puzzles
Los imprescindibles
- BUST A MOVE 2
- DEVIL DICE
- TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO

BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)
Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



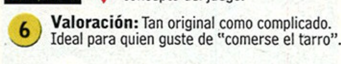
↑ Se hace muy adictivo, y tiene muchos modos de juego.
↓ Jugando solo se acaba relativamente pronto.

9 **Valoración:** Es el clásico "revienta pompas", altamente adictivo y con un precio muy bajo.

DEVIL DICE
Compañía: Sony **Precio:** 5.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Sabe hacerse adictivo a más no poder, ya sea solo o acompañado.
↓ Al principio cuesta hacerse con el concepto del juego.



6 **Valoración:** Tan original como complicado. Ideal para quien guste de "comerse el tarro".

KURUSHI FINAL
Compañía: Sony **Precio:** 5.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La progresiva dificultad invita a seguir jugando.
↓ Pese a que tiene muchos modos de juego, es muy monótono.

5 **Valoración:** Es un concepto original, aunque gráficamente es pobre y se hace repetitivo.

TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

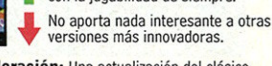


↑ Personajes Disney y la jugabilidad clásica de *Tetris*: irresistible.
↓ Jugando sólo se hace muy corto. Es demasiado fácilón.

7 **Valoración:** Es el *Tetris* ideal para los más jóvenes, sobre todo jugando a dobles.

THE NEXT TETRIS
Compañía: T&E Soft **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.

↑ Una nueva versión del clásico *Tetris* con la jugabilidad de siempre.
↓ No aporta nada interesante a otras versiones más innovadoras.



6 **Valoración:** Una actualización del clásico *Tetris*, bastante normalita.

ACTIVISION • Aventura de acción

Spiderman

El primer juego a la altura del superhéroe





La versatilidad de Spiderman nos permitirá realizar acciones tan impresionantes como colgarnos del techo mientras disparamos unas cuantas telas de araña... ¡¡genial!!

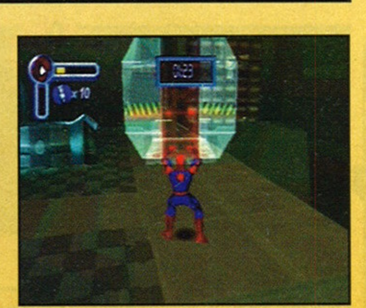
Marvel Comics es la única factoría de superhéroes que, tras más de 40 años de existencia, sigue endulzándonos las tardes con fantásticas y apasionantes aventuras. Uno de sus primeros héroes consagrados, Spiderman, ha pasado por máquinas recreativas y consolas con más pena que gloria, pese a ser uno de los personajes más dinámicos y atractivos de la casa. Por fortuna, los chicos de Neversoft, los creadores del genial *Tony Hawk*, están dando los últimos retoques a una aventura de acción que está llamada a romper la mala racha jugable del "trepamuros".

Spiderman nos permitirá, por primera vez en los juegos del superhéroe, realizar con completa libertad todas las acciones que le caracterizan, como trepar por las paredes, utilizar su sentido arácnido o surcar las calles balanceándose con su telaraña. Como habréis imaginado, tampoco faltarán los puñetazos, las patadas, ni los utensilios fabricados con telaraña, como escudos o refuerzos para los puños, con los que podremos plantar cara a todo tipo de ladrones y maleantes.

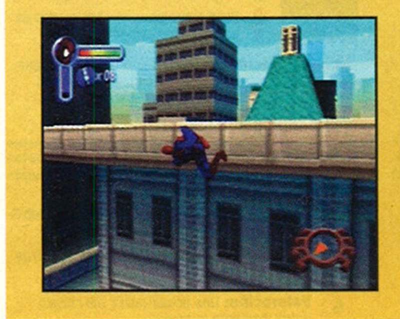
Otro aspecto que será muy bien recibido por los seguidores de Spidey es el apartado gráfico, que respetará de manera fenomenal el "look" de los comics, y no sólo en los entornos. Las ciudades, alcantarillas o incluso el propio periódico Daily Bugle estarán perfectamente recreados, pero sin duda, serán los personajes y los archienemigos de Spiderman los que os dejarán atónitos. Personajes como J.J. Jameson, Rhino, Lizardman o Venom se pasearán por nuestra pantalla con una viveza poco habitual. Más sorprendente aún nos ha parecido el hecho de que el propio Stan Lee, el creador de Spiderman y guionista de sus aventuras, será el narrador del juego, al menos en la versión americana.

Por lo demás, sólo nos queda añadir que ya hemos podido disfrutar de los primeros niveles del juego, y que la primera impresión no podía ser mejor. Para que os hagáis una idea de lo que os espera, y de hasta qué punto es fiel al cómic, os diremos que el juego comienza con el secuestro de un banco, teniendo Spiderman que salvar a los rehenes y evitar que una enorme bomba explote dentro del edificio...

Primera Impresión: E



Spiderman tendrá que coger objetos, como esta pesada bomba, y depositarlos en lugares más seguros para salvar a los ciudadanos.





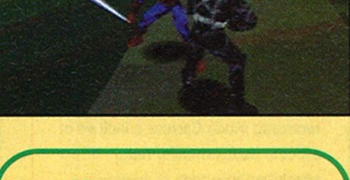


El juego estará salpicado por numerosas secuencias de vídeo en tiempo real.



El sentido arácnido de Spidey quedará plasmado de una manera soberbia, vibraciones incluidas.





Unas cuantas apariciones estelares

Que sería del primer gran juego de Spiderman si no estuviera acompañado por algunos de sus enemigos más conocidos y retorcidos. A la cita no faltarán, entre otros, Venom, Rhino, Scorpion y Lizardman...



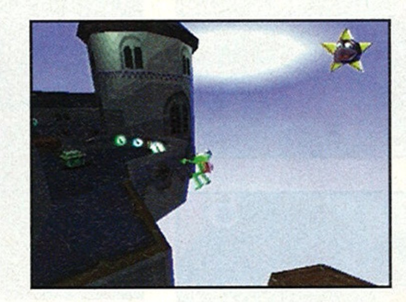


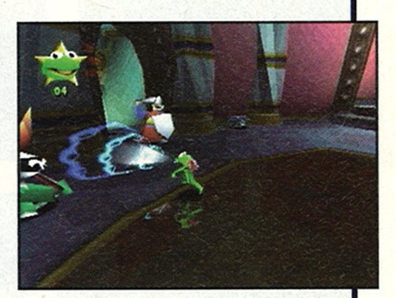
PSYGNOSIS • Plataformas

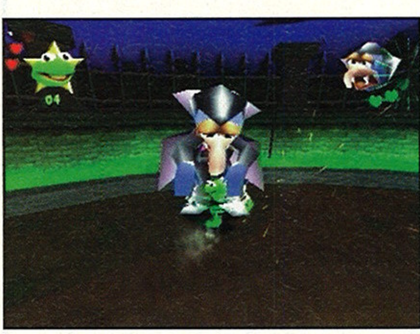
Muppet Monster Adventure

Más saltarines y divertidos que nunca

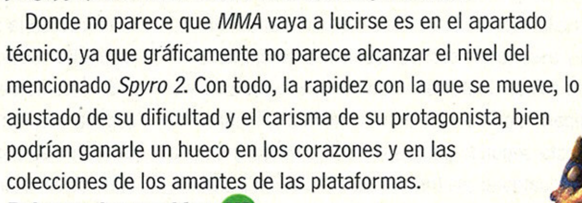


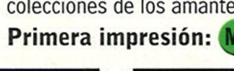






Los jefes finales estarán inspirados en criaturas típicas del cine de terror, como los vampiros o los hombres lobo.





A lo largo del juego nos encontraremos con Pepe, un muppet que nos ofrecerá participar en varios minijuegos.

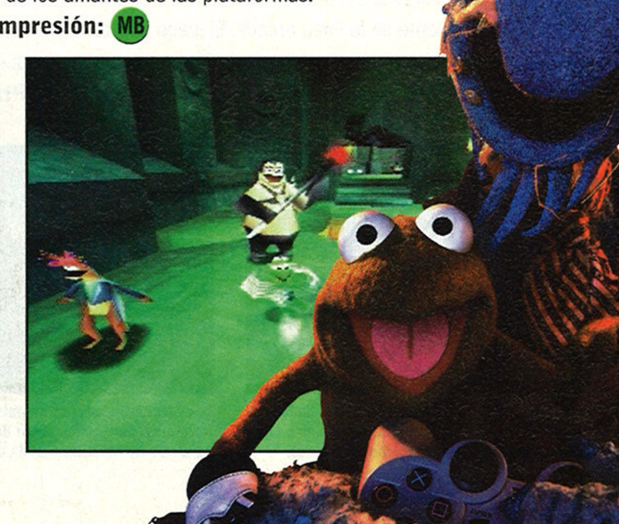
Tras su reciente *Teleñecos RacerMania*, los famosos personajes de Jim Henson se preparan para una nueva incursión en PlayStation, ésta vez por cortesía de Psygnosis. Su nombre es *Muppet Monster Adventure*, y será un entretenido plataformas 3D en el que guiaremos a la rana Gustavo por 24 variadísimos niveles, siendo nuestro objetivo derrotar a los jefes finales que han secuestrado a nuestros amigos. Para ello, tendremos que recoger todos los ítems de "energía malvada" que veamos desperdigados por los niveles, lo que nos obligará a buscar y pulsar montones de interruptores, y a realizar infinidad de saltos y piruetas arriesgadas.

Muppet Monster Adventures tendrá un desarrollo similar al de *Spyro 2*. Así, nos encontraremos con un sistema de habilidades especiales (como bucear o trepar), que nos permitirá acceder a zonas restringidas, de otra manera inaccesibles. También incluirá una serie de minijuegos, como carreras o pruebas de habilidad, que romperán la tónica general del juego, y que lo harán mucho más variado y divertido.

Donde no parece que *MMA* vaya a lucirse es en el apartado técnico, ya que gráficamente no parece alcanzar el nivel del mencionado *Spyro 2*. Con todo, la rapidez con la que se mueve, lo ajustado de su dificultad y el carisma de su protagonista, bien podrían ganarle un hueco en los corazones y en las colecciones de los amantes de las plataformas.

Primera impresión: MB

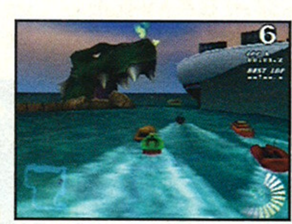
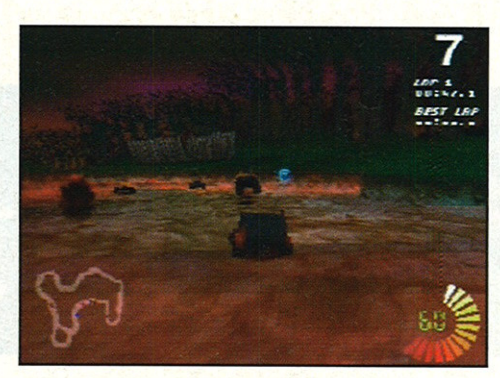
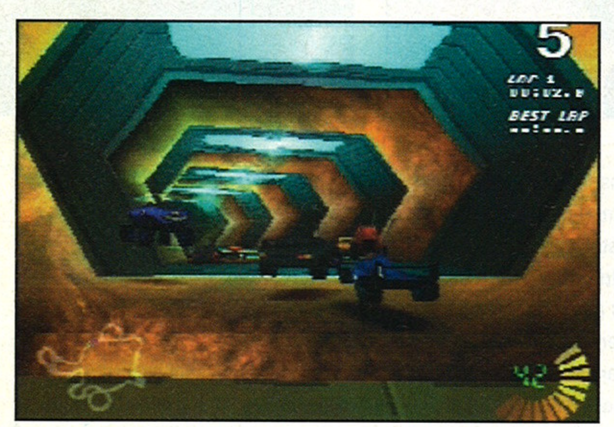




ACCLAIM • Deportivo

RC Revenge

El regreso de los coches teledirigidos


No todo será conducir. *R C Revenge* también incluirá un montón de armas para "incordiar" a los rivales.

Hace aproximadamente un año, Acclaim nos ofreció *Revolt*, un híbrido entre arcade y simulador, protagonizado por unos coches teledirigidos que cobraban vida, y que se ponían a competir por unos escenarios tan cotidianos como calles o supermercados. Por desgracia, este original planteamiento se echó a perder por culpa de un desarrollo técnico bastante malo, que sepultó las excelencias de este título bajo un montón de pixels, niebla y escenarios casi vacíos. Por suerte, ahora parece que los chicos de Acclaim han hecho los deberes y nos están preparando una secuela mucho más cuidada.

El título de esta segunda parte será *RC Revenge*, y en ella se abandonará cualquier pretensión de simulación para centrarse claramente en la línea arcade. El juego aportará muchos más circuitos que su antecesor, más corredores en pista y más ítems, lo que hará las carreras mucho más intensas, competitivas y divertidas. Además, algunos de los circuitos serán acuáticos, por lo que podremos conducir lanchas teledirigidas.

A nivel gráfico, *RC Revenge* será mucho más atractivo que el primer *Revolt*, ya que cambiará los enormes escenarios que éste presentaba por otros mucho más pequeños, a veces incluso claustrofóbicos, que además aumentarán la sensación de velocidad y eliminarán cualquier rastro de niebla o popping.

El sistema de control tendrá un enfoque descaradamente arcade, muy en la línea *Micromachines*, por lo que la diversión está garantizada, aunque quizá los amantes de la simulación lo encontrarán demasiado simple. Eso sí, si lo que ahora buscas es un arcade, *RC Revenge* es un juego que puede encandilarte desde la primera partida.

Primera impresión: 



Los niveles de *RC Revenge* serán muy liados, presentando un montón de curvas, caminos alternativos y pasajes estrechos y oscuros.



Los escenarios alternarán paisajes exteriores e interiores, pero todos serán de excelente calidad y no mostrarán nada de popping.



RC Revenge tendrá muchos más vehículos que su antecesor, incluyendo lanchas teledirigidas para los recién estrenados niveles acuáticos.





¡No se acaban las novedades!

Nada más introducir el juego en la consola, lo primero que veréis serán novedades y más novedades. Empezando desde un completo editor de circuitos y skaters, pasando por el renovado modo Carrera e incluso el aspecto de los menús, todo, absolutamente todo es nuevo.







ACTIVISION • Deportivo

Tony Hawk Pro Skater 2

Superando las expectativas más optimistas

Desde que el primer *Tony Hawk Pro Skater* se puso a la venta el pasado año, los deportes de riesgo han vivido una segunda juventud, que está a punto de alcanzar su mejor momento con la llegada de títulos como *Dave Mirra Freestile BMX* o la secuela del propio *Tony Hawk*.

Lo cierto es que nosotros hemos estado esperando esta secuela con cierta ansiedad, principalmente porque ya conocíamos casi todas las novedades que iba a incorporar y nos moríamos de ganas por jugarlo, pero ni por asomo podíamos imaginarnos lo que hemos visto. Vamos por partes.

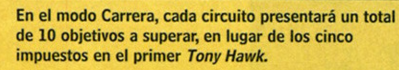
Partiendo de unas premisas muy parecidas a las del primer juego, Neversoft se ha empapado de la cultura Skate para dar forma a un juego más amplio, con más opciones y más ajustado a lo que puede ofrecer el "skate de verdad". En este sentido, Neversoft ha diferenciado aún más las pistas en las que podremos jugar, siendo posible encontrar desde pistas urbanas a pistas de competición, pasando por todo tipo de híbridos de las dos. De este modo, los nueve nuevos circuitos que presentará el juego nos permitirán dar rienda suelta a nuestra imaginación, ya que podremos dirigirnos en la dirección que queramos con completa libertad y utilizar los objetos que queramos, como una barandilla, una rampa o el tejado de una casa, para realizar las piruetas y acrobacias que nos plazca.

Además, dentro de las acrobacias no está de más adelantar que *THPS2* presentará un numero de figuras y piruetas tres veces superior al de su antecesor, cantidad que se ha conseguido implementar en el juego gracias a la mejora del sistema de control. Ahora, con pulsar dos veces los botones de piruetas, podremos ejecutar nuevas acrobacias mientras que estemos en el aire, y otras más desde el suelo, como los Manuals, que consisten en desplazarse por el suelo con la punta o la parte trasera del monopatín levantada.

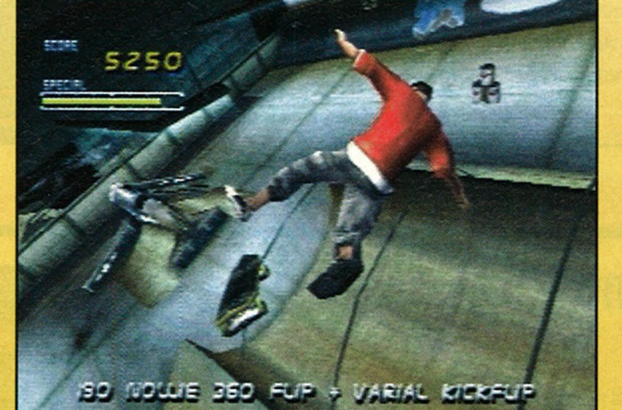
Aparte de todo esto, *THPS2* presentará un total de 13 skaters reales, y un completo editor de personajes que nos permitirá crear infinitos skaters, variando su indumentaria, su aspecto físico y sus cualidades. Por si todo esto fuera poco, también incluirá un estupendo editor de circuitos, para crear crear nuestras propias composiciones.

Sinceramente, *Tony Hawk Pro Skater 2* nos ha dejado completamente alucinados, ya que la cantidad de extras y mejoras que incorpora lo van a convertir en el juego más completo y divertido dentro de los deportes de riesgo.

Primera Impresión: E



En el modo Carrera, cada circuito presentará un total de 10 objetivos a superar, en lugar de los cinco impuestos en el primer *Tony Hawk*.





Este es el aspecto de los renovados menús. En éste, el de selección de personaje, veremos una breve biografía de los 13 skaters.









En *Tony Hawk 2*, las aparatosas caídas están consiguiendo unas impresionantes cotas de realismo y variedad.

INFOGRAMES • Velocidad

Wacky Races

Aquí llegan esos locos en sus locos cacharros

Para todos los que siguen las andanzas de "los autos locos", y para los que hemos crecido con ellos, es una grata noticia que esta entrañable serie de dibujos animados vaya a cobrar vida en los circuitos de nuestra PlayStation.

Nada menos que 20 circuitos en cinco escenarios diferentes van a ser los testigos de las carreras más locas que sean capaces de protagonizar Penélope Glamour a bordo de su Compact Pussycat, el Super Chatarra Special o Pierre Nodoyuna con su sonriente perro Patán. Inexplicablemente, en esta versión que hemos podido jugar se han omitido alguna de las máquinas más simpáticas, como el Alambique Veloz o el Autoconvertible del Dr. Locovich, aunque esperamos que aparezcan finalmente en el juego completo.

Como corresponde a la hilarante serie de dibujos animados, las localizaciones del juego estarán abarrotadas de divertidos ítems que, una vez en nuestro poder, reproducirán fielmente las mismas armas y artilugios que utilizan los corredores en la tele para entorpecer a sus rivales y llevarse la victoria. También tendremos a nuestra disposición numerosos modos de juego, incluyendo el modo batalla y una opción para dos jugadores simultáneos.

Lamentablemente, la primera beta a la que hemos tenido acceso cojeaba un poco en cuanto a sensación de velocidad y mostraba cierta brusquedad en el movimiento de los vehículos, que además presentan un pequeño tamaño. Tampoco parece que vayan a ayudar mucho los fondos, que parecen estar bastante "pelados", aunque eso sí, mostrarán un gran colorido y brillantez.

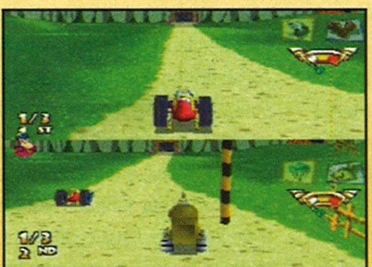
Seguramente, la versión final solucione estos problemas y se convierta en un juego tan atractivo y divertido como la serie. Además, estará fenomenalmente doblado. Ya os contaremos.

Primera Impresión: B





Los ítems tienen efectos sorprendentes y divertidos como la aparición de esta nube que frenará nuestro avance.



El modo batalla consistirá en encontrar al rival y romper su vehículo con lo que tengamos a mano.



MIDWAY • Arcade

Rampage Thought Time

Imitando a King Kong a través del tiempo

Para cuando leas estas líneas, Midway le estará dando los últimos toques a *Rampage Thought Time*, la cuarta entrega de la serie *Rampage*. Como en anteriores ocasiones, asumiremos el papel de un monstruo gigante que, junto a dos colegas, deberá arrasar ciudades enteras.

En esta ocasión, no obstante, habrá muchos más monstruos y escenarios disponibles, ya que el juego incluirá todos los aparecidos en la saga, y nos permitirá viajar a distintas épocas como el Salvaje Oeste, la Edad Media o el Futuro.

Así mismo, *RTT* incluirá 20 minijuegos inspirados en clásicos, como *Combat* o *Ateroids*, que romperán el ritmo normal del juego, y que le darán algo de variedad.

Con todo, este nuevo *Rampage* no parece demasiado prometedor. El control de la versión que hemos probado era pelín impreciso, y la IA de los monstruos y de los rivales francamente decepcionante. Esperemos que estos problemas se solucionen en la versión final, porque si no nos encontraremos ante un juego bastante flojo.

Primera Impresión: R



Esta nueva versión de *Rampage* nos ofrece hasta seis monstruos distintos con los que podremos destrozar hasta los cimientos más de 60 escenarios.





TAYTO • Shoot´em Up

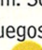
Ray Crisis

Una de invasiones marcianas



Hace ya unos cuantos años, Tayto nos obsequió con *Ray Storm*, un movidito mata-mata en el que debíamos acabar con oleadas de alienígenas que intentaban asolar nuestro planeta. Pues bien, *Ray Crisis* es la secuela de este título y, aunque incorporará algunas novedades significativas, se mantendrá fiel a las premisas del original. Así, volveremos a encontrarnos con un mata-mata pseudo 3D, con un montón de naves y enemigos de gran tamaño, y con un apartado gráfico repleto de luces y juegos de colores, aunque mucho más bonitos y detallados.

Por desgracia, vamos a perder la opción multijugador, aunque esta deficiencia se paliará en parte con una interesante opción "editor", que nos permitirá escoger entre los escenarios del juego aquellos en los que vamos a jugar, y en que orden vamos a hacerlo. Si a eso le añadimos que tendrá un control sencillísimo y una mecánica muy adictiva, y que saldrá a un precio bastante asequible (menos de 5.000 "pelas"), *Ray Crisis* tiene muchas posibilidades de lograr seducir a los amantes de los shoot´em. Sobre todo, si tenemos en cuenta lo poco que se prodigan estos juegos en PlayStation.

Primera Impresión: 



Ray Crisis tendrá un nuevo sistema de control que nos permitirá disparar fácilmente a cualquier blanco en pantalla.



El juego presentará unos enormes jefes finales de apariencia robótica, y muy duros de pelar.



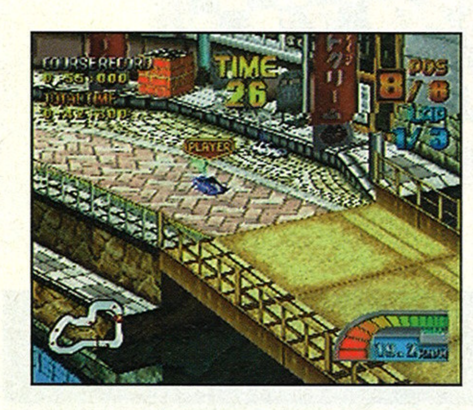


Se incluirán nuevas habilidades como nadar y bucear, aumentando las posibilidades de acción.

ACCLAIM • Deportivo

Go by RC

La cara "seria" de los coches RC





El juego presentará la misma perspectiva que si estuviéramos manejando los coches con una emisora.

Como todos sabéis, Acclaim se acercó el año pasado con *Revolt* al terreno de los coches de radiocontrol, aunque enfocado desde un punto de vista totalmente arcade. Sin embargo, en esta ocasión su apuesta por los coches teledirigidos va encaminada claramente a la vertiente simulación de esta divertida actividad.

En *Go By RC* manejaremos cerca de una veintena de coches distintos, cada uno de ellos con sus características y prestaciones, pudiendo optar entre dos modalidades de competición, pista y off road, en las que deberemos sortear los mismos obstáculos y complicaciones que en los circuitos reales.

Igualmente, el control de los coches también será muy realista, utilizándose uno de los sticks analógicos para controlar el coche, y el otro para acelerar y frenar. Además, esta apuesta por el realismo también se verá reflejada en el apartado gráfico, ya que *Go By RC* utilizará una perspectiva en tercera persona lateral, que nos mostrará la pista como si estuviésemos en el palco de control.

El juego nos mostrará unos gráficos sólidos, que transmitirán una excelente sensación de velocidad, lo que unido a las múltiples opciones que ofrecerán sus modos de juego, como poder construir nuestro propio coche, bien podrían ganarle un hueco en nuestras colecciones.

Primera Impresión: B

Edita y crea tus propias misiones

Una de las novedades que más vamos a agradecer es la de poder inventarnos misiones totalmente nuevas, o cambiar algunas de las quince que incluirá el editor y que serán modificables. Podremos fijar el objetivo que seguirá nuestro ninja como acabar con alguien o protegerlo, incluir un limite de tiempo, y colocar a los enemigos sobre el mapa en el número que deseemos.





ACTIVISION• Aventura de acción

Tenchu 2

El sigilo es lo que importa

Dentro de muy poquito va a llegar a nuestras manos la continuación de uno de los juegos que mejor ha reflejado la necesidad del sigilo y la cautela para infiltrarnos en terreno hostil: *Tenchu*. El juego, que salió hace casi dos años, estaba ambientado en el Japón medieval y en él que teníamos que elegir a nuestro protagonista entre dos ninjas, Rikimaru y Ayame, y superar 10 niveles distintos que, al más puro estilo *Metal Gear*, presentaban una mezcla de acción pura y dura espada en ristre, con desplazamientos y eliminaciones silenciosas. Entre estos niveles encontrábamos típicas misiones ninja de infiltración y eliminación, junto con otras más fantasiosas, pero igual de emocionantes y difíciles, como un descenso a los infiernos para rescatar a una princesa de las garras de un terrible demonio.

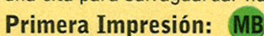
En *Tenchu 2* la acción se retoma años antes de lo acontecido en la primera parte, y empezaremos la aventura durante la fase de entrenamiento de los dos aguerridos luchadores nipones. Para la ocasión se han ideado 29 nuevas misiones estructuradas en once niveles para Rikimaru y otros once para la bella Ayame. Cuando acabemos el trabajo con estos dos personajes, podremos acceder a siete misiones más para el ninja Tatsumaru que hará su primera aparición en esta entrega. Otra novedad importante será la posibilidad que ahora tendremos de nadar o sumergirnos en el agua. Sin embargo, la novedad más importante y atractiva llegará en la inclusión de un completo editor, con el que podremos crear y modificar a nuestro antojo misiones exclusivas que alargarán notablemente la vida útil del juego.

El apartado gráfico también está siendo mejorado y ahora los luchadores presentarán un tamaño más grande dentro de un entornos poligonales totalmente 3D, aunque hemos podido detectar ciertos parpadeos y un ligero "popping" en la generación de los fondos, que esperemos sea corregido en la versión final.

En cuanto a los movimientos del personaje, éste presentará la misma suavidad que en la primera entrega y las mismas posibilidades de acción, utilizando todos los botones con los que cuenta el mando de control. Dispondremos también de armas de largo y corto alcance que habrá que aprender a utilizar, cosa que, ya os adelantamos, no será nada fácil.

Ya podéis preparaos, porque en septiembre tenemos una cita para salvaguardar nuestro honor de ninjas.

Primera Impresión: MB





Acercarse con mucha cautela buscando la espalda del enemigo seguirá siendo la clave para poder matarles sin ser detectados.





El gancho y la cuerda serán nuestras herramientas de batalla más utilizadas. Así, podremos subir a sitios elevados, que de otro modo serían inaccesibles.





El juego tendrá bastante gore y escenas bastante violentas en general, por lo que no será un título recomendable para los más pequeños.

THQ • Arcade

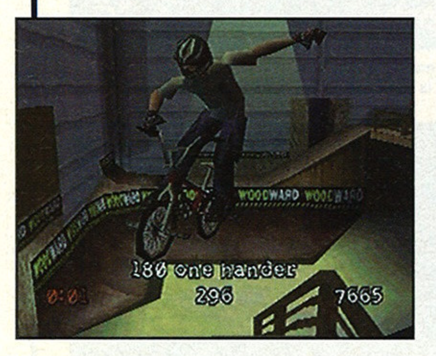
Dave Mirra Freestile BMX

Las bicicletas no sólo son para el verano





Gracias a su sencillo sistema de control seremos capaces de realizar peligrosas acrobacias.





El filón abierto por *Tony Hawk Skateboarding* dentro de los juegos deportivos ha propiciado que unas cuantas compañías se aventuren en la programación de títulos pertenecientes a otros deportes de riesgo no menos espectaculares. Una de las primeras compañías en dejar atrás el Skate va a ser Acclaim, que ya tiene casi a punto su prometedor *Dave Mirra Freestile BMX*. Como habréis imaginado, este título se centrará en las competiciones de bicicletas BMX, que están preparadas para realizar todo tipo de acrobacias y saltos sobre casi cualquier tipo de terreno.

Como sucediera con Tony Hawk, Dave Mirra, el campeón de la modalidad Freestile, ha estado involucrado desde el principio en el proceso desarrollo del juego, lo que nos va a permitir disfrutar de un título realista, en el que sólo podremos realizar saltos y piruetas que se ejecutan en este deporte.

Al igual que en la competiciones reales de Freestile con bicicletas BMX, tendremos absoluta libertad para recorrer los escenarios, y podremos utilizar cualquier rampa y objeto para impulsarnos o realizar un pirueta (con un sistema de control muy parecido al de *Tony Hawk*). Además, Dave Mirra nos invitará a participar en casi una veintena de circuitos, que incluirán pistas cerradas y al aire libre. En fin, mucho tienen que torcerse las cosas para que *Dave Mirra* no se convierta en el nuevo rey de los deportes extremos.

Primera Impresión: 

ACTIVISION • Shoot´em Up

Star Trek: Invasion

Combates espaciales en el universo "trekkie"

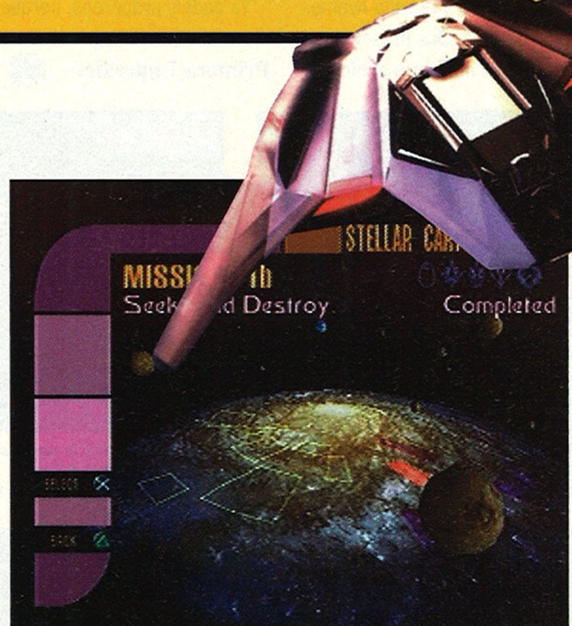
La famosa serie televisiva creada por Gene Roddenberry hace ya más de treinta años, muy pronto verá la luz en PlayStation con *Star Trek: Invasion*, un título muy parecido a la saga *Colony Wars*.

Como en ésta, asumiremos el papel de un joven piloto espacial que, a los mandos de su caza, deberá enfrentarse a toda suerte de peligros. No obstante, al desarrollarse en el universo trekkie, pelearemos contra los rivales típicos de éste, como los Borg o los romulanos. Así mismo, tendremos la ocasión de servir a las órdenes de varios protagonistas de la serie, como el teniente Worf o el capitán Picard.

Pero las diferencias no se limitarán a la ambientación. *Star Trek Invasion* tendrá un sistema de IA artificial mucho más completo que el de cualquier *Colony Wars*, lo que se traducirá en unos pilotos enemigos inteligentes e inmisericordes, que volarán nuestra nave al menor fallo que tengamos. A esto, además habrá que añadir un nuevo sistema de control, que nos permitirá realizar acciones imposibles hasta la fecha en el género, como deslizarnos a los lados.

También gráficamente *Star Trek: Invasion* será un juego sobresaliente. En él nos encontraremos con unas naves muy detallas, con un montón de efectos lumínicos y explosiones, y con un espacio repleto de objetos como asteroides y agujeros negros, que eliminarán la ya habitual sensación de vacío que dan estos juegos. Vamos, que el juego promete y estamos ansiosos por ponerle la mano encima.

Primera Impresión: 



El juego representará fielmente los escenarios de la serie. Buena prueba de ello es esta pantalla, que muestra la interfaz de las naves de la Federación.







...colecciónala







Guía Práctica: GRAN TURISMO 2, TOMB RAIDER IV (Final)
Comparativa: Los mejores juegos de SNOW a examen.
Reportajes:
•Juegos de acción: Syphon Filter 2, Fear Effect, Resident Evil 3
•El fútbol que viene: ISS Pro, Primera División, Ronaldo...
Suplemento: Vive las mejores aventuras. Broken Sword 2, Discworld 2, Amerzone, Atlantis, Discworld Noir, Expediente X.






Guía Completa:
•RESIDENT EVIL: NEMESIS.
Previews: Medievil 2, Syphon Filter 2, Alundra 2, Vampire Hunter, Silent Bomber.
Reportaje: Vuelve el circo de la Fórmula 1.
Suplemento:
•TODO SOBRE PLAYSTATION 2.

Nº 16• Mayo



Guías Completas:
•TOY STORY 2, GRAND THEFT AUTO 2.
Previews: Jedi Power Battles, Nightmare Creatures 2...
Reviews: Syphon Filter 2, Manager de Liga, Medievil 2 y Fear Effect.
Novedades: F1 2000 y F1 Racing Championship.
Suplemento: Trucos.
•16 FICHAS DE TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS.



Nº 17• Junio



Guías Completas:
•FEAR EFFECT, ISS PRO EVOLUTION Y SYPHON FILTER 2
Comparativa: Todos los juegos de puntería a examen.
Novedad: Jungla de Cristal 2: Un regreso de cine.
Suplemento: Soluciones completas.
•Theme Park World, Theme Hospital, Civilization II, C&C: Red Alert, Worms Armageddon y Manager de Liga.



Guías Completas:
•MEDIEVIL 2, FIFA 2000 Y GRANDIA (PRIMERA PARTE).
Comparativa: Los mejores beat'em up del momento.
Novedad: Colin McRae 2: El rey del rally.
Reportaje:
•Juegos de cine: Dinosaurio, Blade, La Momia, 007...
Suplemento: Especial E3.
•Descubre los mejores juegos del 2000 para PSX, PSX2.

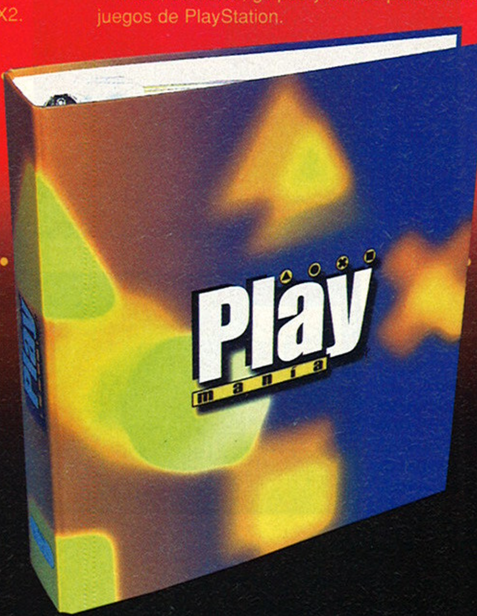




Guías y soluciones:
•JUNGLA DE CRISTAL 2, F-1 2000 Y GRANDIA (SEGUNDA PARTE).
Comparativa: Los mejores simuladores de rally a examen.
Reportaje:
•Se acerca la fiebre olímpica: Sidney 2000.
Suplemento: ¡Más de 1000 Trucos!.
•Trucos, secretos, golpes y claves para los mejores juegos de PlayStation.

¡PIDE UNAS TAPAS!

POR SÓLO 950 PTAS.



SI TE FALTA ALGÚN NÚMERO* DE **PLAYMANÍA** O QUIERES UNAS TAPAS, PUEDES SOLICITARLO POR CORREO **ENVIÁNDONOS EL CUPÓN** QUE APARECE AL FINAL DE LA REVISTA **O POR TELÉFONO**, LLAMANDO A LOS NÚMEROS: **902 12 03 41 ó 902 12 03 42.**

(*) AGOTADOS NÚMEROS: 1, 2 Y 3

SONY • Velocidad

Formula One 2000

De la Rosa y Marc Gené contra todos



De la mano del grupo de programación Studio 33, nos llegará en breve un nuevo juego de Fórmula 1 con la esperanza de convertirse en punto de referencia en los simuladores de este tipo.

Todos los entusiastas de "El Gran Circo" nos podemos ir frotando las manos porque vamos a encontrar todas las escuderías actualizadas que participan en el mundial de este año, como ejemplo, Pedro De La rosa con Arrows, Michael Schumacher en Ferrari, y Barrichelo con la marca Williams, que es la gran revelación en cuanto a pilotos se refiere.

Gráficamente el título apunta muy buenas maneras y lo más importante de todo es que el control se "dejará querer", con una suavidad y precisión importantes, que conseguirá que aún en la primera carrera ya seamos capaces de no salirnos de pista ni una sola vez, a poco que manejemos bien los frenos.

La sensación de velocidad estará bien conseguida, y por supuesto, no faltarán todo tipo de reglajes para nuestro bólido antes de las carreras, que influirán de manera efectiva una vez que saltemos al asfalto.

En un próximo número de la revista comprobaremos todo lo que puede dar de si este prometedor titulo. Hasta entonces, un poquito de paciencia.

Primera impresión: MB





El juego contará con tres vistas diferentes para seguir las evoluciones de nuestro bólido en la pista. Aunque la más espectacular será la de interior de cabina, que nos acerca más a la sensación de estar pilotando realmente.

Contaremos con la opción "versus", para poder retar a un amiguete, y ver quien es mejor piloto de los dos.



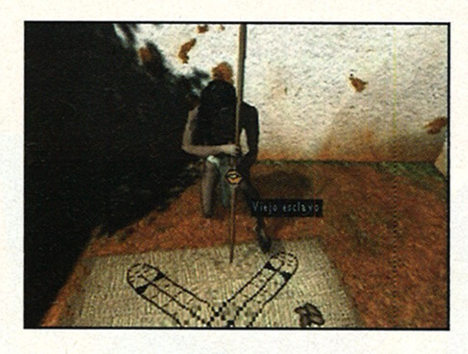




CRYO • Aventura Gráfica

Azteca

Asesinato en el país de Queztacoal





Azteca incluirá una enciclopedia en castellano con los datos conocidos de esta antigua cultura.

Como ya hiciera en su día con la mítica Atlántida o con el Versalles del Rey Sol, Cryo prepara otra sesuda aventura histórica. Se llamará *Azteca*, y tal y como su nombre indica, estará ambientada en el legendario imperio conquistado por Cortés en el siglo XVI. La acción se desarrollará poco antes de la llegada de los españoles y nosotros asumiremos el papel de un joven campesino, único testigo del asesinato de un noble, que para salvar su vida y demostrar su inocencia tendrá que viajar a la capital del imperio. Una vez allí, deberá resolver numerosos puzzles y acertijos, y descubrir una siniestra conspiración que amenaza a la sociedad azteca.

Como en sus aventuras anteriores, Cryo utilizará en *Azteca* su famoso motor Omni 3D, lo que significa que será un juego totalmente 3D, y con perspectiva en primera persona. No obstante, esta versión será mucho más depurada que las demás, reduciendo muchísimo las transiciones entre localizaciones. Así mismo, los gráficos serán mucho más detallados y bonitos.

En lo que se refiere a las opciones, *Azteca* incorporará un original modo de juego llamado Visita, que nos permitirá recorrer los escenarios del juego sin tener que resolver nada, como si fuéramos unos turistas. El resto, serán características ya habituales en los juegos de Cryo, como la enciclopedia, o la localización completa al castellano.

Vamos, que *Azteca* será la típica "aventura Cryo", que tratará de encandilar a los amantes de las aventuras gráficas con su exhaustiva recreación de la sociedad azteca. Pronto veremos si lo consigue.

Primera Impresión: 

ACTIVISION • Lucha

X-Men: Mutant Academy

Los mutantes continúan con su lucha

Coincidiendo con el estreno de la película en Estados Unidos, Activision está dando los últimos retoques a su juego de lucha inspirado en el mítico grupo de héroes creado por la factoría Marvel.



Pese a que *X-Men: Mutant Academy* fue dado a conocer hace casi dos años, los cambios en su desarrollo han dado como fruto un título que se asemejará a los beat´em ups poligonales de Capcom, aunque con rasgos propios de identidad. Para empezar, entre los 10 luchadores disponibles encontraremos personajes como Cyclops, Wolverine, Storm, Gambit o Magneto, que reflejarán fielmente el aspecto de los personajes en la última hornada de cómics. El tamaño de todos ellos será realmente grande, aunque su movimiento todavía debe depurarse.

El estilo de lucha se asemejará a de un *Street Fighter*, ya que tendremos tres botones de patada y otros tres de puño para realizar todo tipo de combos, golpes y ataques especiales con los poderes de los héroes. Por lo demás, el juego presentará numerosos y variados modos de juego, extras ocultos y toda la magia del cómic. El mes que viene, con la versión final, os contaremos lo que llegan a dar de sí estos héroes.

Primera Impresión: B



Junto con los ataques especiales, las llaves serán los golpes más espectaculares.



ACCLAIM • Velocidad

Sno-Cross Championship Racing

¡Vuelven las carreras de motos de nieve!



Como en muchos simuladores de coches, *Sno-Cross* nos permitirá realizar ajustes en la mecánica de las motos.



El juego nos ofrecerá un completísimo editor de pistas que luego podremos usar en nuestros campeonatos.



Podremos realizar distintas pirueta y acrobacias, lo que aumentará la puntuación final, aunque correremos el riesgo de sufrir una caída.





Desde que Electronic Arts pusiera a la venta hace menos de un año su divertido *Sled Storm*, nadie se había atrevido a probar suerte nuevamente con las carreras de motos de nieve. Sin embargo, Acclaim está preparando otro asalto a este subgénero con un juego que presentará muchas más opciones y modos del juego que el título de Electronic Arts y que, además, demostrará una mayor calidad técnica.

Sin duda, *Sno-Cross Championship* supondrá un divertido reto para cualquier amante de la velocidad, y es que el control de estos veloces vehículos poco tiene que ver con el de los coches o las motos normales, lo que nos obligará a cambiar el chip y conducir teniendo muy en cuenta los deslizamientos sobre la nieve y el equilibrio en los saltos. También podremos realizar acrobacias, lo que aumentará nuestra puntuación final y... nuestras posibilidades de acabar con los huesos sobre la fría nieve. Por otro lado, nuestra primera toma de contacto con el juego nos ha permitido apreciar un acabado gráfico de notable calidad, con realistas efectos climáticos y de deslizamiento sobre la nieve. Además, el juego incluye un montón de campeonatos, motos de varias cilindradas y un completísimo editor de circuitos. Sin duda, el juego se presenta como una interesante alternativa a los que estén ya un poco cansados de tanto coche y quieran probar nuevas experiencias.

Primera Impresión: 



Mándanos las respuestas correctas a estos pasatiempos y podrás ganar uno de los 15 juegos *Sidney 2000* que PlayManía sortea conjuntamente con Proein.

LA PRUEBA DE LA CRUZADA

COMO BIEN SABÉIS, *SIDNEY 2000* NOS PROPONE DEMOSTRAR NUESTRAS CUALIDADES EN 12 EMOCIONANTES PRUEBAS OLÍMPICAS. Pues bien, a ver si eres capaz de rellenar esta cruzada de letras con las 12 pruebas del juego. Adelante y a por el oro.

PRUEBAS A BUSCAR: **100 METROS LISOS, CICLISMO, SALTO DE ALTURA, NATACIÓN, HALTEROFILIA, KAYAK, LANZAMIENTO DE JABALINA, 110 METROS VALLAS, LANZAMIENTO DE MARTILLO, TRIPLE SALTO, TIRO AL PLATO, SALTO DE TRAMPOLÍN.**

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

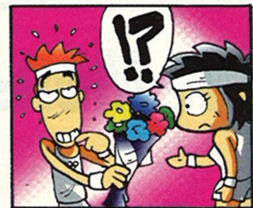
1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Sidney 2000* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de agosto de 2000 y el 25 de septiembre de 2000.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Proein y Hobby Press.

Nombre:........................ Apellidos:........................
Dirección:........................
Localidad:........................
Provincia:........................ C.Postal:........................
Teléfono:........................ Edad:........................

HUMOR







LAS OLIMPIADAS A EXAMEN

DEMUÉSTRANOS RESPONDIENDO A ESTE CUESTIONARIO QUE CONOCES BIEN LAS PRUEBAS OLÍMPICAS ASÍ COMO SUS TÉRMINOS MÁS USUALES. Concéntrate y rellénalo señalando las definiciones correctas a cada palabra. Preparados, listos, ...

BRAZA
- ❑ Uno de los cuatro estilos de natación más conocidos.
- ❑ Medida olímpica que se usa en la medición de una piscina de competición.
- ❑ Falta o penalización que se produce al salir antes de lo indicado

BARRA FIJA
- ❑ Mesa donde se sientan los jueces olímpicos.
- ❑ Aparato que se usa en la gimnasia masculina.
- ❑ Travesaño usado en la prueba de salto de altura.

MARCHA
- ❑ El desfile de países de la ceremonia de inauguración.
- ❑ Prueba olímpica donde los corredores andan de una manera curiosa...
- ❑ Cada uno de los himnos nacionales.

POTRO
- ❑ Aparato indispensable en pruebas de gimnasia.
- ❑ Premio al gimnasta más bravo.
- ❑ Lugar desde el que sale cada corredor.

HEPTATLON
- ❑ Conjunto de pruebas olímpicas realizadas por mujeres.
- ❑ Conjunto de pruebas olímpicas realizadas por hombres.
- ❑ Inventor griego de las olimpiadas.

ISQUIOTIBIALES
- ❑ Lesión que sufren algunos nadadores.
- ❑ Remos que se utilizan en la prueba de kayak.
- ❑ Músculos laterales ubicados en las piernas.

UNA DE MASCOTAS

¡QUÉ SERÍA DE UNA OLIMPIADA SIN SU MASCOTA? En Sidney 2000, a falta de una, tendrán 3, que son estas que veis: Millie, Syd y Olly. Pero veamos ahora recuerdas mascotas de pasadas olimpiadas. En el cuadro se han colado 7 mascotas falsas. ¿Sabrías dar con ellas y señalarlas? Seguro que sí...





Cerrado por vacaciones

Como ya os podéis imaginar, a estas alturas de agosto en que nos encontramos estamos deseando cogernos unas vacaciones. Ya no podemos pensar más que en idílicas playas y relajantes tardes tumbados a la bartola. ¿A que nos comprendéis? Pues nuestra Imagen del Mes no es más que un reflejo de nuestros deseos más fervientes. Eso sí, podéis estar tranquilos, que a mediados de septiembre volveremos a estar en vuestros quioscos habituales con toda la información sobre PlayStation que podáis desear. Por ahora, sólo deciros que ¡¡¡NOS VAMOS DE VACACIONES!!!

Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation.

Elige entre estas 2 opciones de suscripción

1 20% de descuento

Por sólo 4.320 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 360 pesetas...

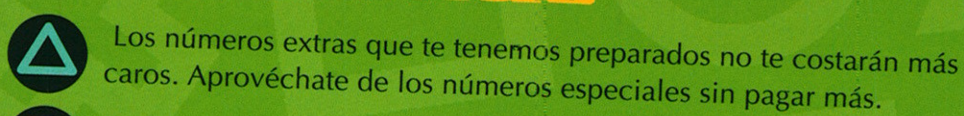
2 Gratis

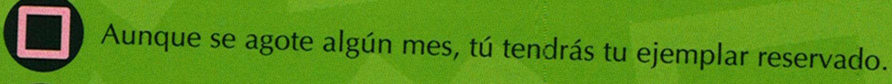
Una Memory Card de Sony

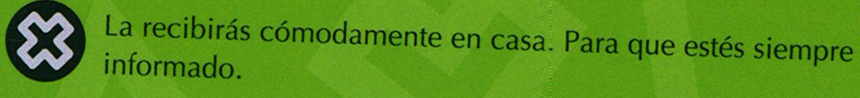


Por 5.400 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card

Y además


Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.


Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.


La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.



Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo electrónico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO



Adivina a quién te vas
a encontrar de cara ahí dentro.
chase the express™
EL EXPRESO DE LA MUERTE
Un embajador secuestrado. Un tren de alta
velocidad repleto de sanguinarios terroristas.
Una bomba nuclear a punto de estallar.
Un montón de códigos secretos, contraseñas
y enigmas por resolver y una trepidante acción.
Y tú ahí, en medio. Chase the Express.
Piensa rápido cómo vas a acabar
con esto o esto acabará contigo.
chase the express
PlayStation
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.es/chasetheexpress
Chase the Express TM © 2000 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA